ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ БУМ: ВЕСЕЛЬЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ!

ГЛУБИННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ 16 (73) август 2000

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Проклятые Земли
встреча
перед спуском на воду

МОРСКИЕ ТИТАНЫ

ИГРЫ

Final Fantasy IX
Il-2 Штурмовик
Grand Prix 3
Sanity
KISS: Psycho Circus
X-Men: Mutant Academy

ECCO THE DOLPHIN

ПРОХОЖДЕНИЯ

Icewind Dale
Deus Ex
Ground Control
Vampire:
The Masquerade
Redemption

ЗОВ ГЛУБИН



СОДЕРЖАНИЕ



Журнал «Страна Игр» зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000

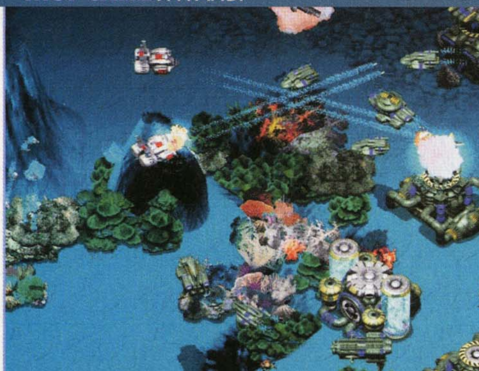
В одной из предыдущих публикаций мы уже говорили о том, почему проект, носивший рабочее название «Аллоды 3D» внезапно переродился в «Проклятые Земли», а заодно еще и в Evil Islands — однако, рискну повториться. Несмотря на то что компания Nival занималась разработкой первой и второй частей игры, права на торговую марку «Аллоды» ей не принадлежат.

ПРОКЛЯТЫЕ*ЗЕМЛИ*

FINAL*FANTASY* IX



МОРСКИЕ*ТИТАНЫ*



Ил-2



ECCO *THE* DOLPHIN

Не успела долгожданная Final Fantasy IX появиться на прилавках магазинов Страны Восходящего Солнца, как большинство игровых изданий — и зарубежных, и отечественных — поспешило объявить ее «возвращением к корням и истокам серии».

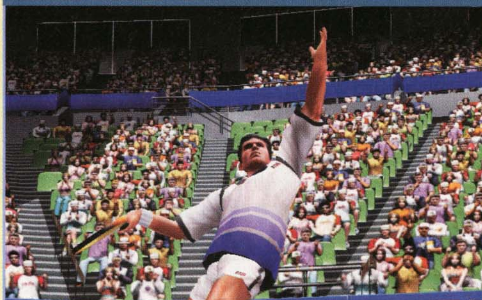
На сайте www.dogfighter.com есть форум, посвященный «Ил-2». Он очень отличается от остальных — активностью, например. Совершенно дикое количество обращений. Люди со всего мира — из Америки, Германии, Финляндии, Россиии еще черт-те знает откуда.

ИГРЫ*В АЛФАВИТНОМ* *ПОРЯДКЕ*

GRAND PRIX 3



VIRTUA TENNIS



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	051	Подписка на журналы
3 обложка	Техмаркет	053	Техмаркет
4 обложка	1С	059	АБКП
001	Напиток «Хакер»	071	Сайт «Хакер»
009	Kazantip	073	РОБОТ
011	Modern Art	075	Zexel
015	Руссобит	085	Новый постер «СИ»
019	Спецвыпуск «СИ»	087	OPM
023, 027, 045	E-Shop	093	Станция 2000
021	Formoza	094	Журнал «ХАКЕР»
033	DVD-Shop		
037	Zenon		
041	Бука		

http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *заместитель главного редактора*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *арт-директор*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайнер*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайнер*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер*
Ольга Басова *olga@gameland.ru* — *менеджер*
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* — *менеджер*

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

PR

Максим Матвейко *maks@gameland.ru* — *руководитель отдела*

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* — *коммерческий директор*
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND *PUBLISHING*

ЗАО «Гейм Лэнд» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*
Игорь Натпинский, Глеб Маслов — *служба безопасности и связь с правоохранительными органами*

Для писем — 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site — http://www.gameland.ru
E-mail — magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND *MAGAZINE*

Game Land Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

ЭКСПЕРТЫ:
Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

НОВОСТИ игрового мира





http://www.gameland.ru

В этот раз практически все околоигровые новости, собранные нами со всех уголков земного шара, можно смело назвать по-своему сенсационными. Большинство из них явно нацелено на далекое светлое будущее, о котором нам остается пока лишь мечтать,и большинство из них действительно способно поднять настроение максимальному количеству читающих наш журнал. Более того, будь то первая официальная информация о RPG во вселенной «Star Wars» от Bioware (!!!), или новые данные о грядущей эпохальной Nintendo'вской выставке SpaceWorld 2000. Даже анонс очередной серии Tomb Raider или репортаж из игровых центров нового поколения, которые недавно ввела в эксплуатацию компания Sega, — буквально все в этом выпуске должно разжечь в наших сердцах настоящую гордость за то, что мы являемся хоть чуточку причастными к миру электронных развлечений. И поверьте, этим чувством, да и, собственно говоря, самими игровыми новостями, мы готовы поделиться с вами с превеликой радостью, которую уже некоторое время просто не испытывали. Звучит это все, честно говоря, довольно смешно, однако другого вступления к этому выпуску наших игровых новостей нам придумать не удалось. :)

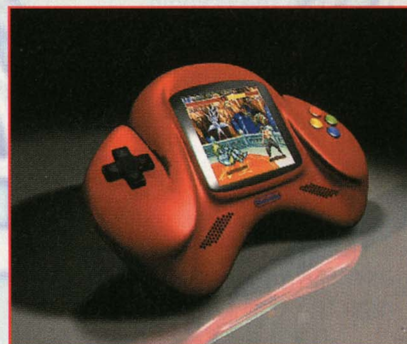
АНОНСИРОВАНА *STAR* WARS *RPG!!!*

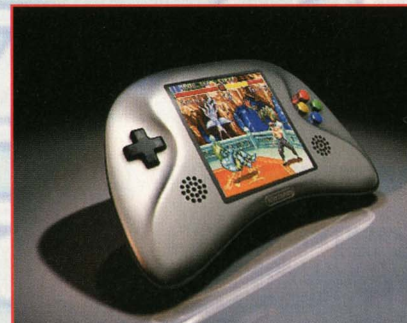
То событие, которого, скорее всего, уже давно многие ждали, наконец-то свершилось. Компания **LucasArts** официально объявила о своем намерении выпустить в 2002 году некую ролевую игру во вселенной «Звездных Войн», разработка которой была поручена мастерам этого нелегкого дела — команде разработчиков **Bioware** (авторов нашумевшей **RPG Baldur's Gate**). Действие этой неназванной пока игры будет происходить за четыре тысячи лет до событий, произошедших в первом фильме из знаменитой серии **«Star Wars»**. А это значит, что в ней нас будут ждать совершенно новые герои и сюжетная линия, которые, правда, еще неизвестно как смогут ужиться со сложившимся у народа образом Лукасовской киноэпопеи. Но, с другой стороны, эту потенциально суперхитовую игру, которая будет разрабатываться для всех игровых платформ, которые смогут дожить до 2002-2003 годов, можно будет смело назвать не просто очередной игрой «по мотивам», а целым новым эпизодом «Звездных Войн», который вы уже не сможете просто посмотреть в кинотеатре.

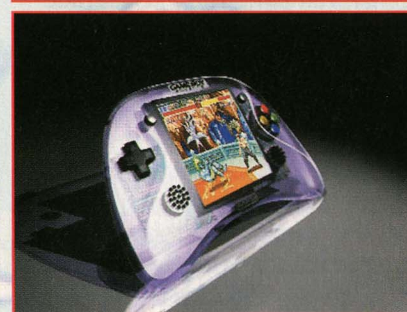
Как вы можете сами уже догадаться, никаких скриншотов, набросков или даже более незначительной информации **LucasArts** и **Bioware** по этому поводу распространять не стали. Соответственно, о реальных качествах этого грандиозного проекта нам пока остается лишь догадываться. И мечтать.

NINTENDO *АНОНСИРУЕТ* НОВЫЕ *ДЕТАЛИ* ВЫСТАВКИ *SPACEWORLD* 2000

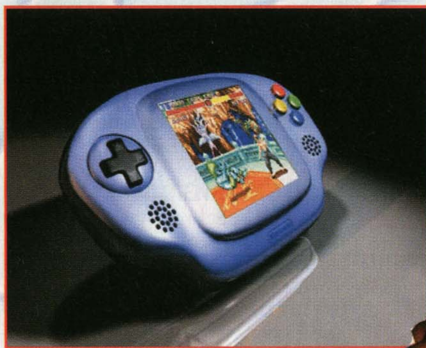
То, что в конце августа этого года в Японии пройдет уже ставшая легендарной выставка достижений **Nintendo'вского** хозяйства, наверное, знает практически каждый читатель **«Страны Игр»**. Именно на ней мы впервые увидим сразу две новые игровые платформы, причем далеко не от самого последнего их производителя. Однако, желая как можно сильнее накалить обстановку вокруг этого мероприятия, **Nintendo** только в начале августа начала потихоньку анонсировать те игры, которые мы там сможем лицезреть. Скажем сразу, самое большое их количество будет, по всей видимости, представлено на обычный **Game Boy**, а не на **Game Boy Advance, Dolphin** или **Nintendo 64**. Более того, до сих пор







ДО НАС ДОШЛА ОФИЦИАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОТ НАШИХ ДРУЗЕЙ В CORE DESIGN О ТОМ, ЧТО ВОСЕМНАДЦАТОГО АВГУСТА МЫ СМОЖЕМ ВПЕРВЫЕ ЛИЦЕЗРЕТЬ СВОИМИ ГЛАЗАМИ TOMB RAIDER CHRONICLES.



никому не ясно, будет ли **Nintendo** вообще показывать на **SpaceWorld 2000** какие-нибудь рабочие проекты для своей новой домашней игровой приставки. С другой стороны, мы рады будем вам сообщить о том, что именно на этой выставке совершенно точно будет впервые показано продолжение знаменитой гонки **Mario Kart**, которое сегодня разрабатывается для **Game Boy Advance**. а также новая серия ужастика **Silent Hill** от **Konami** (!) для той же самой новой портативной игровой платформы. Также, судя по всему, именно на этой выставке мы узнаем и о том, что **Capcom** будет выпускать **Resident Evil Zero** совсем не на **Nintendo 64**, а на **Dolphin**, и что сама **Nintendo** на него же будет переделывать свою многострадальную **RPG Mother 3**, опять же со своей 64-битной платформы. Но самым главным сюрпризом этой выставки, помимо предполагаемого показа на ней продолжения **Mario**, **Zelda** и **WaveRace** для **Dolphin**, станет официальный анонс перевода на **GBA** знаменитого **Namco'вского Tekken'а**, слухи о котором уже который день будоражат игровую общественность.

Так оно все будет или не так, мы в свое время обязательно узнаем. А пока нам пора переходить к освещению других новостей.

SEGA *ОТКРЫВАЕТ* ИГРОВЫЕ *ЦЕНТРЫ* НОВОГО *ПОКОЛЕНИЯ*

SEGA®

Неожиданно для всех японская компания **Sega Enterprises** сдержала свое обещание и открыла в Токио сеть своих развлекательно-игровых центров нового поколения, которым было дано название **Entertainment Stage Net@**. Их основным отличием от большинства существующих сегодня центров электронных развлечений является то, что все они объединены между собой оптоволоконной сетью, с помощью которой, как известно, можно без всяких проблем и задержек на большом расстоянии играть в многопользовательские сетевые игры. Можно с их помощью, естественно, передавать на приличной скорости и любую другую информацию: например, музыку или фильмы. Однако, несмотря на то, что этими возможностями могут воспользоваться все посетители **Entertainment Stage Net@**, нас в этом заведении волнуют только игры.

Так вот, первой полноценной игрой, с которой стартовали вышеописанные центры развлечения, стала многопользовательская версия свежеанонсированной для **Dreamcast** и **PC** трехмерной **RTS** с элементами (японской) **RPG Hundred Swords** от команды разработчиков **Smilebit** (авторов расхваленного нами проекта **Jet Set Radio** и многих других интересных игр). Несмотря на то, что эта игра уже находится во вполне работоспособном состоянии, никакой конкретной информации о ней до нас до сих пор не дошло. Именно поэтому нам остается пока что опубликовать ее скриншоты с артами и ждать прояснения этой ситуации.

Стоит отметить, что **Hundred Swords**, как вы можете сами догадаться, станет не последней игрой, разработанной для использования в центрах **Net@**. Именно там, по всей видимости, мы сможем впервые в этому году поиграть в некую новую сетевую драку (судя по всему, в четвертый **Virtua Fighter**), в гигантскую ролевую игру, рассчитанную на 100 000 человек от свежеотделившейся от **Sega** компании Hitmaker (авторов **Virtua Tennis**, **Crazy Taxi** и **Virtual On**), а также в несколько иных неизвестных пока произведений, которые сегодня разрабатываются одновременно для этих центров и **Dreamcast'а** различными дружественными **Sega** независимыми компаниями.

Напоследок стоит отметить, что одновременно с развитием центров, **Net@ Sega** также не намерена забывать и обычные залы игровых автоматов, для которых она успела недавно анонсировать целый ряд новых произведений (которые, в конце концов, окажутся и на **Dreamcast'e**). В том числе продолжение **Crazy Taxi**, **Virtua Tennis** и даже апдейт древнего **Space Harrier'а**, получившего название **Planet Harrier**. Однако все эти игры будут впервые продемонстрированы лишь только осенью, а точнее в середине сентября. Так что до этого момента говорить о них нам, к сожалению, пока не имеет смысла.

EIDOS *ОФИЦИАЛЬНО* АНОНСИРУЕТ *ПЯТЫЙ* TOMB *RAIDER*

Непосредственно перед сдачей этого номера в печать до нас дошла официальная информация от наших друзей в **Core Design** о том, что восемнадцатого августа этого года на сайте **www.eidos. com** мы сможем впервые лицезреть своими глазами «долгожданную» пятую серию приключений Лары Крофт, получившую название **Tomb Raider Chronicles**. В игре, которая поступит в ноябре в продажу на **PC**, **PlayStation** и **Dreamcast**, игроки смогут посмотреть на Лару глазами ее друзей, которые всю игру будут о ней с любовью вспоминать. Все дело в том, что, по слухам, в конце четвертого **Tomb Raider'а** игроков заставили поверить в то, что наша ненаглядная Ларочка умудрилась неосторожно расстаться со своей драгоценной жизнью. И, что самое главное, в это даже смогли поверить и ее друзья. Естественно, наша томбрейдериха даже и не собиралась умирать (а жаль), и об этом мы, скорее всего, и узнаем в самом конце **Tomb Raider**

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Борис РОМАНОВ

borisr@gameland.ru

Chronicles (если, конечно, до него у нас хватит сил дойти.) Первые же скриншоты этого нетленного творения уже успел опубликовать английский журнал **Official PlayStation**. И поверьте мне на слово: все вы их уже давным-давно видели.

ПЕРВЫЙ *ВЗГЛЯД* НА *Z2*

Английская команда **Bitmap Brothers** наконец-то решилась опубликовать первую информацию и скриншоты из продолжения своей популярной (в свое время) аркадной стратегической игры **Z**, которая несколько лет назад очень даже приглянулась большинству нашей редакции. Трудно сказать, почему англичане так долго тянули с его разработкой, однако теперь это и не важно: **Z** перешла в полное **3D** и намерена выйти в свет уже тогда, когда интерес к подобным играм, возможно, уже совсем пропадет.

В любом случае **Z2** будет представлять собой типичное продолжение популярной в прошлом игры, в которой всего будет больше и все будет лучше (по крайней мере в это хочется верить). Единственным же его коренным отличием от оригинала станет использование трехмерного ландшафта для ведения аркадно-стратегических боев, а также, возможно, больший упор на сбор и управление различными ресурсами.

Когда выйдет и что будет, в конце концов, представлять собой проект **Z2** пока совершенно непонятно. А это значит, что к этому проекту мы, скорее всего, еще вернемся.

NINTENDO *МЕНЯЕТ* ПРИОРИТЕТЫ

Японская компания **Nintendo**, до сих пор контролирующая около 60 процентов мирового рынка видеоигр, похоже, решила несколько изменить приоритеты в своей деятельности, чтобы больше соответствовать нынешним требованиям рынка. Теперь, как сообщил японской прессе президент этой компании, главными продуктами, которым будет уделяться наибольшее внимание, для **Nintendo** станут ее две портативные игровые системы: **Game Boy Advance**, который будет впервые представлен публике двадцать шестого августа этого года, и справивший свой десятилетний юбилей **Game Boy**, который до сих пор остается самой популярной игровой платформой в мире. Что же касается своих «домашних» платформ, то **Nintendo 64** и все еще проходящей под кодовым названием **Dolphin** новой игровой приставке от **Nintendo** придется, в свете обострившейся до предела конкуренции, остаться для компании на вторых ролях. И хотя это совсем не означает, что на них данная японская компания уже успела поставить крест, однако надежд на завоевание вместе с ними массового рынка она, похоже, уже не питает. В свете всего вышесказанного можно сделать логичный вывод о том, что ситуация с играми для **Nintendo Dolphin** (или **StarCube**) будет напоминать ту, которая сложилась сегодня у **Nintendo 64**. Иными словами, кроме самой **Nintendo** мало кто сможет (и будет) делать для нее хитовую продукцию, предпочитая поддерживать заведомо более популярные платформы **PlayStation 2** или **X-Box**. Но, с другой стороны, в отличие от оригинального **GB**, его наследника в лице **Game Boy Advance** **Nintendo** будет адресовать уже более широкому кругу потребителей. Так оно все будет или не так, мы узнаем еще не скоро. Но первые плоды новой политики **Nintendo** мы сможем оценить уже в конце этого месяца.

SONY *ТЕРПИТ* УБЫТКИ, *ОБЪЯВЛЯЕТ* О *СВОЕЙ* РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ

Впервые за несколько лет корпорации **Sony** пришлось объявить о полученных ею в первом квартале этого финансового года убытках в размере чуть менее одного миллиарда долларов. Такие гигантские потери, со слов представителей компании, **Sony** смогла понести благодаря целому ряду факторов, одним из которых является неудовлетворительные объемы продаж игр для ее новой платформы **PlayStation 2**. Как отмечают аналитики, на фоне более чем успешного старта **PS2** в Японии, продажи которой уже перевалили за отметку в три миллионов экземпляров, тиражи выпущенных для нее игр вызывают пока глубокие опасения в том, что японцы приобретают новую консоль от **Sony** не в качестве игровой платформы, а в качестве дешевого **DVD** проигрывателя. А поскольку его относительную дешевизну **Sony** должна покрывать за счет игр, то, соответственно, при нынешнем уровне их продаж (в июле даже сложилась ситуация, когда количество проданных приставок в три раза превысило количество проданных для нее игр) проект **PlayStation 2** способен приносить одни лишь убытки.

Тем не менее, такие действительно гигантские убытки, о которых объявила корпорация **Sony**, естественно, не могли стать следствием одних лишь плохих продаж игр для ее новой игровой приставки. Проблемы, с которыми она столкнулась, носят гораздо более глубинный характер, и их решение потребует от **Sony** действительно драматических перемен в своей деятельности. Как стало известно японским журналистам, эта корпорация, не желая отстать от прогресса, также приняла решение стать полноценной «интернет-компанией» (что она под этим словом понимает, правда, до конца не ясно). А для достижения этих целей ее руководство намерено сфокусировать ее деятельность именно на этом перспективном направлении. Начнутся же перемены в **Sony**, естественно, с ее реструктуризации, которая, как обычно, будет сопровож-





даться гигантским сокращением штатов. Начнется же этот процесс уже очень скоро, практически сразу после запуска во всех основных регионах мира ее платформы PS2.

500 *МИЛЛИОНОВ* ДОЛЛАРОВ *НА* ЗАПУСК *X-BOX*!

Американский супергигант **Microsoft** официально объявил о том, что он намерен потратить на продвижение на рынке своей игровой платформы **X-Box** целых полмиллиарда долларов, тем самым поставив абсолютный рекорд в индустрии видеоигр. Естественно, такой гигантский рекламный бюджет, который будет, правда, потрачен в течение первых нескольких месяцев жизни платформы, предполагает и соответствующий ему объем продаж. Однако для новичка на этом рынке, которым до сих пор является империя Билла Гейтса, в следующем году будет нужна только победа, ради которой **Microsoft**, как видите, готов пойти практически на любые жертвы. А тем временем ситуация с играми для этой платформы, которые, по идее, должны в это время уже вовсю разрабатываться, остается довольно запутанной. С одной стороны, **Microsoft** объявил о том, что он уже начал поставки систем для разработки игр первым своим лицензиатам и надеется к лету 2001 года распространить их в количестве не менее 1000 штук. Но с другой стороны, ни одна из серьезных игровых компаний так до сих и не объявила официально о начале работы с данной игровой платформой, что приводит многих, включая нас, в определенное замешательство. Тем не менее, похожая ситуация в этот момент их жизни складывалась практически у всех игровых платформ. Другое дело, что, в отличие от **Microsoft**, в то время все мы прекрасно знали, что можно будет ждать от продукции тех же **Nintendo**, **Sega** или даже **Sony**.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1. DIABLO 2	BLIZZARD
2. THE SIMS	MAXIS
3. ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
4. WHO WANTS TO BE AMILLIONAIRE 2	DISNEY
5. CENTIPEDE	HASBRO
6. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	DISNEY
7. ICEWIND DALE	INTERPLAY
8. SIMCITY 3000 UNLIMITED	MAXIS
9. ROLLER COASTER TYCOON:CORK	HASBRO
10.BACKYARD BASEBALL-2 PLAY	HUMONGOUS ENT

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1. DIABLO 2	BLIZZARD	PC
2. SW EPISODE 1: RACER	LUCASARTS	N64
3. THE SIMS	MAXIS	PC
4. X-MEN: MUTANT ACADEMY	ACTIVISION	PS
5. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
6. KIRBY 64	NINTENDO	N64
7. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PS
8. DRIVER	GT INTERACTIVE	PS
9. POKEMON TRADING CARD	NINTENDO	GB
10.LEGEND OF DRAGOON	SONY	PS

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
2. DRIVER	INFOGRAMES	GBC, PC, PS
3. PERFECT DARK	NINTENDO	N64
4. WWF SMACKDOWN	THQ	PS
5. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS	PS
6. POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
7. IN COLD BLOOD	SONY	PS
8. POKEMON RED	NINTENDO	GB
9. ICEWIND DALE	VIRGIN	PC
10.DIABLO 2	HAVAS	PC

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

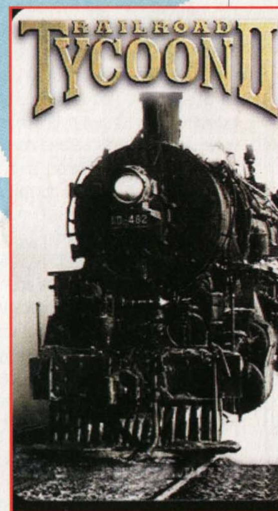
1. MARIO TENNIS 64	NINTENDO	N64
2. FINAL FANTASY IX	SQUARE	PS
3. YUGIOH DUEL MONSTERS III	KONAMI	GB
4. POWERFUL PRO BASEBALL	KONAMI	PS
5. TOMARUNNER	SCE	PS
6. MEDALOT 3 KABUTO	IMAGINEER	GB
7. ARUZE KINGDOM 3	ARUZE	PS
8. MEDALOT 3 STAG BEETLE	IMAGINEER	GB
9. PRO BAESBALL 7	KONAMI	PS2
10.KING OF PIRATES	BANDAI	WS

ПОЛОЖЕНИЕ *В* АМЕРИКАНСКОЙ *ИГРОВОЙ* ИНДУСТРИИ *УСУГУБЛЯЕТСЯ*

То, что американская игровая индустрия сегодня находится в кризисе переходного периода, — известно давно. Однако до последнего момента никто даже и не предполагал, насколько он окажется глубоким и болезненным. Как стало известно журналистам после публикации отчетов о своей деятельности ведущими американскими издательствами, ни одному из них так и не удалось принести своим акционерам в первом квартале этого года так необходимой им прибыли. Последними же пали жертвой этой печальной тенденции издательства **Electronic Arts**, **3DO** и **THQ**, которым до последнего момента удавалось, не в пример остальным, добиваться положительных результатов своей деятельности. Однако, похоже, о прибылях теперь придется ненадолго забыть и им, так как «переходный период» никого щадить не собирается. Стоит отметить, что большинство из попавших сегодня в подобную ситуацию американских компаний связывают свои надежды на выход из кризиса с выпуском в свет платформы **PlayStation 2**, в разработку игр для которой они сегодня вкладывают все оставшиеся у них деньги.

TAKE *TWO* ПОКУПАЕТ *POP* TOP

Амбициозное издательство **Take Two Interactive**, недавно продавшее **Microsoft** свою долю акций в перспективной команде разработчиков **Bungie Software**, решило не сбавлять своих темпов и продолжить строительство своей игровой империи. Очередной же «жертвой» его экспансионной политики стала команда разработчиков **Pop Top Software**, прославившаяся своим суперуспешным проектом **Railroad Tycoon** и работающая сегодня над претворением в жизнь потенциально не менее успешного проекта **Tropico** для персонального компьютера. Так как условия сделки не были официально оглашены, финансовая сторона вопроса пока осталась для общественности неизвестной. Соответственно, рассуждать о выгоде, которую получило издательство **Take Two** от этого приобретения, сегодня практически невозможно.



SEGA, *SONY* И *BANDAI* ФИНАНСИРУЮТ *ВЫХОДЦЕВ* ИЗ *SNK*

Информация о том, что выходцев из покинувшей (как теперь выясняется, даже в Японии) игровой рынок компании **SNK** намерено «приютить» японское издательство Capcom, похоже, не найдет своего подтверждения. Все дело в том, что в конце июля компании **Sammy**, **Sony**, **Sega** и **Bandai** объявили о том, что они приняли решение профинансировать создание компании **Dimps**, во главе которой вполне официально встал один из бывших руководителей **SNK**. По тем же официальным данным, в его подчинение поступят более 50 сотрудников, прославившихся в свое время своей работой над некими популярными игровыми сериалами. И именно им, по слухам, принадлежит авторство многих старых хитов от **SNK**, таких как **King of Fighters** и так далее.

Однако, несмотря на обилие громких имен в списке инвесторов **Dimps**, их реальный вклад в эту компанию оказался довольно скромным. **Sony** и **Sega** купили лишь по 10 процентов ее акций, а **Bandai** — 13. Реальным же ее владельцем станет малоизвестная компания **Sammy**, которой и будет принадлежать контрольный пакет этой компании. Ну а чем конкретно будет заниматься новоиспеченный **Dimps**, пока никому не известно.

INFOGRAMES *ПОДТВЕРЖДАЕТ* СЛУХИ *О* СВОИХ *ПЕРЕГОВОРАХ* С *EIDOS*

Президент французского издательства **Infogrames**, которое, вопреки сложившимся на рынке тенденциям, сумело отрапортовать о полученных ею прибылях, впервые открыто признал тот факт, что его компания все-таки ведет переговоры с **Eidos** по вопросу их «скорого» слияния. И, как стало понятным из его речи, единственным препятствием на этом пути является та цена, которую запросило за себя находящееся в жестоком финансовом кризисе английское издательство (по слухам, **Eidos** себя оценил почти в миллиард долларов, которые за него сегодня никто платить, естественно, не собирается).

Тем не менее, вне зависимости от результатов этих переговоров, французский **Infogrames** намерен и дальше продолжить свою политику скупки финансово нестабильных игровых компаний из Америки и Европы, чтобы затем, проведя в них чистку, превратить их в более-менее стабильные предприятия. На данный же момент, как сообщил президент **Infogrames Bruno Bonnell**, на примете у его компании имеется пять-шесть кандидатов на поглощение, имена которых могут нас всех еще удивить.

Чем же, в конце концов, закончится эта затянувшаяся история, мы узнаем уже очень скоро. По слухам, о своем очередном приобретении **Infogrames** намерено объявить уже этой осенью.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ БУМ: ВЕСЕЛЬЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ!

Сергей Овчинников

Как бы редко ни случались настоящие открытия новых игровых жанров, все равно практически всегда находится очередная сумасшедшая концепция, которую никто не решался воплощать в жизнь, опасаясь провала, — и превращается в сенсацию. Скромную или же всепоглощающую — это зависит от масштабов самой идеи. За последние годы таких реально прорывных идей, завоевавших всепланетную народную любовь, оказалось всего две. С середины девяностых, после появления незамысловатой электронной игрушки компании Bandai под названием Tamagotchi, сначала Япония, а затем и весь мир сошли с ума по симуляторам жизни, то есть всевозможным «выращивалкам питомцев». Волну тамагочимании перекрыла мастерски организованная компанией Nintendo крейза по Pocket Monsters, ну а PC-сектор нового рынка закрыли сначала проданные миллионным тиражом Creatures, а чуть позже и известные всем The Sims. Вторая же гениальная идея десятилетия: музыкально-танцевальные игры, пик популярности которых наступил в Стране Восходящего солнца еще в прошлом году, и с тех пор интерес у публики к этому довольно-таки сумасшедшему времяпрепровождению никак не иссякает. Более того, музыкально-танцевальные игровые автоматы, в первую очередь компании Konami, умудрились предотвратить то, что многие считали уже практически свершившимся фактом. Сейчас уже с полной уверенностью можно сказать, что Dance Dance Revolution, Beat Mania и Guitar Freaks спасли десятки и сотни аркадных игровых залов Японии от разорения и закрытия.

В России первые представители этого уникального жанра еще только начали появляться, и, благодаря нераспространенности залов игровых автоматов, даже в столице все их можно пересчитать буквально по пальцам. К счастью, не одними аркадами живы сегодняшние производители танцевальных хитов, и практически все представители жанра с легкостью (хотя и не без нескольких довольно-таки специфических проблем) осели на всевозможных игровых приставках, главным образом на PlayStation, PlayStation2 и Dreamcast. Мы взяли на себя смелость попробовать рассказать о самых ярких представителях жанра, расположив игры в хронологической последовательности, чтобы всем сразу стало понятно, как же эти чудо-игры развивались и, самое главное, куда же они в результате движутся... Ну а начинаем мы с игры, всем вам, безусловно, хорошо знакомой. А ведь, как ни удивительно, именно с нее все и началось.

PaRappa The Rapper

Платформа: PlayStation
Издатель: **Sony**
Разработчик: Sony Music

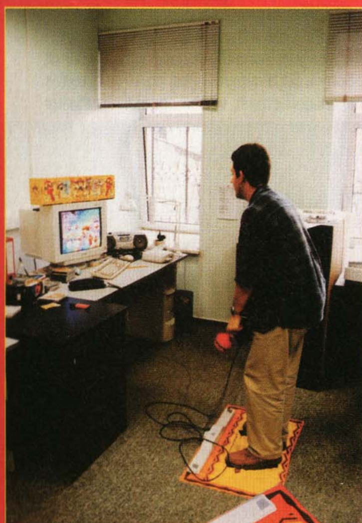
Смелый эксперимент музыкального подразделения корпорации **Sony**, который примитивность игрового процесса прятал под внешнюю яркую и необычную оболочку, стал первым предвестником будущего музыкального бума. Надо сказать, что несмотря на необычность игры и непредсказуемость реакции публики на нее, **Sony** не побоялась выделить продукту весьма солидный рекламный бюджет, что в результате вылилось в настоящую истерию по поводу игры, которую бы в другой ситуации вероятнее всего практически не заметили. Суть игрового процесса всем хорошо известна: это ритмичное повторение нажатия кнопок на **PlayStation'овском** джойпаде вслед за ведущим персонажем. Но главное в **PaRappa** все-таки другое. Веселая и по-японски наивная история, весьма неплохая, хотя и явно на любителя, рэповая музыка и стильные «как бы двухмерные» декорации с вырезанными из бумаги фигурками героев — все это создает великолепную атмосферу, которая заставляет проходить уровень за уровнем, и это несмотря на достаточно высокую сложность игры.

Beat Mania

Платформа: Игровые автоматы
Издатель: **Konami**
Разрабочик: Konami

Если **PaRappa the Rapper** может по праву считаться предвестником всего музыкального жанра, то именно с **Beat Mania** все по-настоящему и началось. В то время как жестоко конкурирующие за право считаться лидером аркадного бизнеса **Sega** и **Namco** выпускали на свет один графический шедевр за другим, все более обостряя технологическую гонку вооружений, компании **Konami** пришла в голову гениальная мысль: почему бы не создать такую видеоигру, в которой на первом месте была бы не графика, а музыка? Эта крамольная мысль в результате воплотилась в нечто весьма своеобразное — гигантский аркадный ящик с маленьким экранчиком, по которому на пяти вертикальных полосках ползли вниз горизонтальные метки. Под экраном располагались пять кнопок, раскрашенных в фортепианные цвета, — три кнопки были белыми, а две — черными. Ну а справа располагалась диджейская пластинка. Под незамысловатые ритмы игрок делал практически свою собственную аранжировку, получая призовые очки за точные попадания по клавишам в нужный момент. Еще одна чрезвычайно простая концепция, причем на этот раз уже вообще практически без всякой визуальной реализации. Успех **Beat Mania** в Японии был настолько ошеломительным, что **Konami** немедленно приступила и до сих пор занимается изобретением не только дополнительных «приложений» к игре с новыми музыкальными треками и ремиксами, но и созданием целой гигантской библиотеки музыкальных игр.





Samba De Amigo

Платформа: Игровые автоматы, Dreamcast
Издатель: **Sega**
Разработчик: Sonic Team



Об этом шедевре мы рассказывали вам уже неоднократно. Вдоволь насмотревшись на жалкие попытки **Konami** разнообразить жанр и привлечь к нему новых игроков вместе с удержанием старых, известная своей любовью ко всему новому команда **Sonic Team** во главе с создателем **Sonic** и **Phantasy Star Yuji Naka**, решила делать свою музыкальную игру. И то, что получилось у нее в результате, превзошло все самые смелые ожидания критиков.

Samba De Amigo — игра, в которой плясать надо с еще одним специальным контроллером, а вернее — контроллерами. Маракасы, сошедшие с древних фотографий 20-30-х годов, когда в США процветала музыка стиля самба, оказались практически идеальным средством выражения эмоций в современной латиноамериканской музыке. Весьма символично, что выход в свет **Samba De Amigo** совпал по времени с мировым сумасшествием на почве музыки Рикки Мартина, которая медленно переползла в огромную популярность еще одного любителя латиноамериканских мелодий, гитариста Сантаны. Идеальное сочетание отличной разнообразной музыки и ритма с простым, но захватывающим игровым процессом и великолепной красочной графикой (а говорили ведь, что графика не имеет значения. Еще как имеет!) сделали игру в **Samba De Amigo** незабываемым ощущением. Еще один настоящий подвиг совершила **Sonic Team**, когда перевела-таки свой супершедевр на домашнюю систему **Dreamcast**, изобретя для этого абсолютно новый принцип определения положения маракасов, базирующийся на магнитных колебаниях. Не поверите, но именно **Samba**, а не какой-нибудь там **Soul Calibur** является одной из самых популярных игр нашей редакции, особенно в момент приближения сдачи номера. Вроде бы настроение после бессонной ночи отвратительное, до появления нахмуренного и злобного отдела верстки осталось несколько часов, а текст все еще не готов, куда уж хуже. Потрясешь маракасами пять минут, поглядишь на придурочных обезьянок, бабочек и плюшевых мишек, хаотично пляшущих на экране, и жить станет веселей. Цена веселья, то есть маракасовых контроллеров, — около 80 долларов за пару. А играть, вообще говоря, веселее вдвоем.

Bust-A-Move *(Bust-A-Groove)*

Платформа: Saturn, PlayStation, Игровые автоматы
Издатель: **Enix**
Разработчик: Enix

Один из самых интересных и захватывающих музыкальных проектов эпохи «раннего средневековья», **Enix'овский Bust-A-Move** был создн на базе идей, поданных в **PaRappa The Rapper**, но в значительной степени переосмысленных. Пение (а точнее, выкрикивание рэпперских фраз) было заменено на более интересное и визуально привлекательное танцевание, смешные детские персонажи сменились не менее смешными японскими стилягами, в компанию к которым каким-то чудом попал толстячок-повар и даже парочка инопланетян, танцующих в стиле capoeira. Никаких повторений и заучивания комбинаций в **Bust-A-Move** также не оказалось. Вместо этого воспроизводить заранее определенные движения надо было в режиме реального времени. А происходило это примерно так: два состязающихся героя под музыку нажимают в ритме несколько кнопок на джойстике, причем поначалу движения очень простые, и нажимать надо лишь круг или квадрат, но в случае успешного выполнения команды начинают усложняться. Через пять-шесть шагов дело доходит до некоего супер-движения, которое для каждого из персонажей заключается в нажатии по очереди комбинации из четырех-пяти кнопок. В отличие от PaRappa, **Bust-A-Move** оформлен в более традиционном полигонном стиле, но зато графически намного превосходит предшественника. Как арены, так и фигурки персонажей отменно детализированы, а благодаря тому, что игра сначала вышла на Saturn, славящийся своими яркими красками, то и более распространенная и вполне качественно портированная **PlayStation-версия** оказалась одной из самых ярких игр на PS. В Америке и Европе торговая марка **Bust-A-Move** принадлежит сериалу веселых головоломок **Taito**, поэтому на этих рынках игру переименовали в **Bust-A-Groove**, что на ее содержании никак, к счастью, не отразилось. Сиквел **Bust-A-Move** вышел в свет годом позже, но мода на игрушки в стиле **PaRappa** к этому времени уже прошла, и продолжение оказалось практически незамеченным.

Pop'n'Music

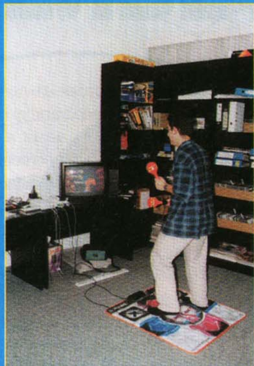
Платформа: Игровые автоматы, PlayStation, Dreamcast
Издатель: **Konami**
Разработчик: Konami

Игра из числа чуть менее популярных и более детских, что ли. На фоне симпатичных картинок и непритязательных мелодий с неба сыплются нотки в девять совершенно независимых рядов. На панели перед игроком — соответственно девять кнопок, которые нужно вовремя нажимать. Несложно, но затягивающе. Как вы понимаете, для реализации на игровых приставках также потребовался собственный контроллер, который обходился покупателю в среднем в дополнительные 40-50 долларов. Но это не чумовой модный коврик, так что тиражи домашних версий, несмотря на популярность игрового автомата, были намного ниже. Что не помешало **Konami** выпустить после и вторую, и третью части игры как на **PlayStation**, так и на **Dreamcast**.

Dance *Dance* Revolution

Платформа: Игровые автоматы, PlayStation, Dreamcast, N64
Издатель: **Konami**
Разработчик: Konami

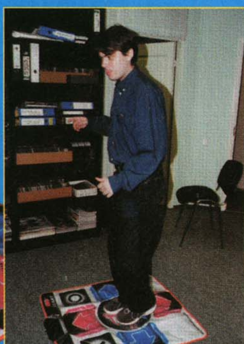
Самый главный шедевр жанра, **Dance Dance Revolution** и его модификации, взяли штурмом японские аркады и собирали гигантские толпы народа. Фанатизма, подобного тому, что мы видели среди поклонников этой игры, нам наблюдать никогда еще не приходилось. Если существуют на свете автосимуляторы, для которых специально строят подобие кабины автомобиля с педалями и рулем, — думала бесхитростная **Konami**, сидя на мешке с деньгами от **Beat Mania**, — то значит можно сделать и такой автомат, который бы позволил людям простонапросто танцевать под энергичную музыку, попутно теряя калории и остатки стеснительности. Сказано — сделано.



Игровой автомат **DDR** выглядит довольно-таки своеобразно. Основную площадь занимает большой пластиковый коврик, на который игроющий становится и при помощи которого играет, наступая ногами в нужный момент на одну или две из четырех больших кнопок, образующих крестовину. Перед игроком находится экран, на котором, помимо четырех таких же стрелок, которые показывают, в какой конкретно момент нажимать на кнопку, на фоне крутятся разнообразные видеоклипы образца восьмидесятых годов. Подбор музыки в **Dance Dance Revolution** в значительной степени состоит из старых хитов диско и недавних успешных шедевров **j-pop**, впрочем, во всевозможных вариациях встречается и другая музыка, в частности, специально была выпущена модификация игры под названием **Dancing Stage**, в которой были собраны песни популярной японской группы **Dreams Come True**.



Пожалуй, выпуск **Dance Dance Revolution** на домашних игровых системах стал самым удачным предприятием **Konami** чуть ли не за всю историю ее существования. Несмотря на то, что для этого пришлось выпустить специальный пластиковый коврик-контроллер со специальными сенсорами, реагирующими на нажатие на определенные области коврика ногами, и последовавшую за этим неизбежно высокую цену на комплект игра + контроллер, тем не менее только в Японии этим комплектом обзавелось более миллиона человек, которые выложили за игру до 150 долларов, а некоторые ради игры вдвоем и до 250. Плюс ко всему многие, помимо основной игры, покупали и всевозможные **add-on'ы** с новыми песнями, всего же на данный момент в свет вышло более пяти различных разновидностей **DDR** и даже несколько клонов этой игры. Наиболее известной из них является **Jaleco'вская Stepping Selection** на **PS2** и в аркадах, которая отличается наличием шести игровых кнопок вместо четырех и крутыми клипами на **DVD** с участием мировых звезд **Britney Spears** и **Backstreet Boys**.



Guitar *Freaks*

Платформа: Игровые автоматы, PlayStation
Издатель: **Konami**
Разработчик: Konami

Очередной суперхит, на этот раз завязанный на комплексах многих японцев, не умеющих, но очень желающих уметь играть на гитаре, причем не хуже какого-нибудь волосатого придурка с одной из улиц модного квартала **Shibuya**. Суть игры, как и во всех остальных случаях, чрезвычайно проста. Берешь в руки контроллер, по форме в точности повторяющий клевую электрогитару, вешаешь ее на шею и смотришь на экран. А там по трем полоскам бегут уже привычные по **Beat Mania** линии. В нужный момент зажимаешь одну из трех кнопок-струн слева и проводишь воображаемым медиатором по специальному рычажку справа. Из динамиков несется рев настоящей крутой гитары, сам собой складывающийся в очередную модную мелодию. Научиться играть на такой гитаре можно буквально за пять минут, а вот оттащить увлекшегося человека от автомата может только прекращение финансирования. **Guitar Freaks** оказалась таким успешным проектом, что на волне успеха подоспела и **Namco** со своим клоном под названием **Guitar Jam**. Последовавшее за этим судебное разбирательство игровых гигантов, в результате которого **Namco** все-таки пришлось убрать свою модификацию из аркадных залов, поссорило два издательства окончательно. Вышедшая в прошлом году версия **Guitar Freaks** на **PlayStation** была распродана полумиллионным тиражом. Ну а сегодня гитарный контроллер можно использовать, например, в новой **RPG** от **Konami** под названием **Ethernal Phantasia**, в которой главный герой при помощи своей гитары может синтезировать некоторые заклинания.

Drum *Mania*

Платформа: Игровые автоматы, PlayStation2
Издатель: **Konami**
Разработчик: Konami

Еще одна модификация бесконечной «мании», в которой на этот раз вам приходится работать не клавишником, не диджеем и не гитаристом, а ударником в модной рок-группе. Соответствующий контроллер с небольшими по диаметру барабанчиками и тарелочками и пластиковые барабанные палочки. С этого момента музыкальная продукция **Konami** все дальше от нормальной и все ближе к полному дурдому. Еще парадоксальнее оказалось стремление компании и это чудо перевести на игровые приставки. В качестве подопытного кролика была выбрана **PlayStation2**, на которой **Drum Mania** и вышла 4 марта 2000 года в комплекте с гигантским напольным контроллером почти за 200 долларов. Успех, даже в масштабах полного сметания с прилавков всего с надписью **PS2** на борту, минимальный — продано всего около 15 тысяч копий.

Keyboard *Mania*

Платформа: Игровые автоматы
Издатель: **Konami**
Разрабочик: Konami

Еще один продукт сумасшествия компании **Konami**, правда, пока никак не реализованного в домашней форме. Но мы-то уверены, это дело не за горами. Если в **Beat Mania** у вас в распоряжении было всего пять выдранных из рояля клавиш, то теперь вам предлагается разобраться с доброй дюжиной, играя уже более сложные и комплексные произведения, опять-таки в современных обработках. Не менее весело, чем все остальное, но намного, намного сложнее. Ждем на **PS2**. С нетерпением. ;-)

Space *Channel* 5

Платформа: Dreamcast
Издатель: **Sega**
Разработчик: Sega RD9

Про этот шедевр и говорить ничего не надо. Любимая игра нашего супердизайнера Миши Огородникова и одна из любимых вашего покорного слуги и моего коллеги г-на Романова. Звездная репортерша Улала против чумовых танцпришельцев Моролиенов в катастрофически метафизически угарной сказке главного придурка в дизайнерском составе **Sega Tetsuya Mitsuguchi**. Чрезвычайно красочная и феерически разнообразная игра, которая базируется на том же принципе нажатия кнопок, в повторение сказанного, как и в **PaRappa**, но только здесь вы этих дурацких изображений кнопок никогда не видите, но зато слышите. Магические звуки «ап, даун, лефт, райт, шут, шут, шут» не просто запоминаются, они потом снятся по ночам, от них развивается настоящая мания. Пусть все это уже исхожено вдоль и поперек, но ради этого «шут, шут, шут» и босса второго уровня играть можно бесконечно. Помяните мое слово: это не лечится!

Cool *Cool* Toon

Платформа: Dreamcast
Издатель: **SNK**
Разработчик: SNK

Некий своеобразный микс создателей **Fatal Fury** и **King of Fighters** компании **SNK** из двух тайтлов «большого брата» **Sega — Cool Cool Toon** одновременно напоминает своим игровым процессом **Space Channel 5** и даже немножко **Jet Set Radio**, а графическим дизайном — **Samba de Amigo**. Положительный момент заключается в том, что здесь ни-



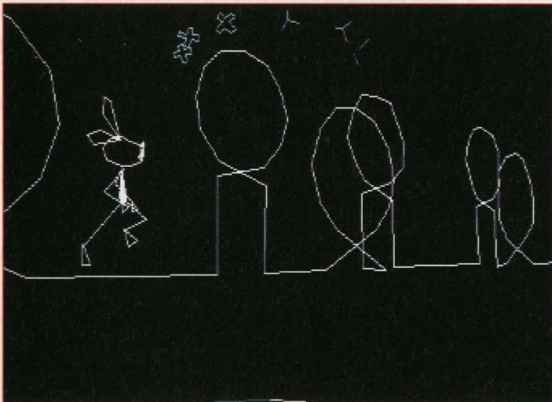


каких контроллеров покупать не придется. Связанная каким-то совершенно детсадовским сюжетом игра заставляет вас все так же нажимать вовремя на кнопки и «рисовать» звуки. Игровой процесс построен на принципе звуковой волны — куда ее ведет, туда вы и должны направить джойстик. Пусть идея довольно странна, но зато оформление точно не оставит никого равнодушным. Если **Samba** оформлена преимущественно в оранжевых тонах, то в **Cool Cool Toon** преобладают розовые. Такие же плюшевые медведи и десятки других бешеных персонажей танцуют и выпендриваются на виртуальной сцене, а вы только жмете на кнопки и ловите кайф. Чрезвычайно занятно, не правда ли?

Vib *Ribbon*

Платформа: PlayStation
Издатель: **Sony**
Разработчик: маленькая японская студия

На сладкое игра, которую можно назвать революционной по всем параметрам. Во-первых, она черно-белая. Во-вторых, в ней практически нет



никакой графики, и при этом она умудряется из двух-трех десятков каркасных веревочных полигонов показать картинку настолько эффектную и красивую, что любая Namco умрет с зависти. В-третьих, она абсолютно бесконечна.

Итак, здесь вы играете роль странного человечка с кроличьими ушами, сотканного из каркасной полигонной сетки, который путешествует по белому каркасному полигонному двухмерному миру, окруженный темнотой и дикой, но чудовищно симпатичной мелодией. На пути ему встречаются препятствия (спиральные круги, квадраты, треугольные ямки и острые шипы, а позже — их комбинации), через которые он должен перепрыгивать, перекатываться, перешагивать, перебегать и перекувыркиваться. Помогать ему это сделать будете, разумеется, вы. Как? Нажатием одной из четырех кнопок или, в случае, если препятствие сложное, — двух из них одновременно.

Во всей игре всего две песни, исполняемые детским хором, причем очень дикие. Выпусти их **Sony** в радиоэфир, вокруг уже давно не было бы ни одного живого человека — все бы лежали перед радиоприемниками и тихо балдели, раскачиваясь в такт мелодии. Но главная фишка заключается в том, что эти две песни даны лишь для тренировки. А водить героя по случайно генерируемым под музыку уровням можно под любой музыкальный диск! Причем каждый раз игра будет ловить настроение мелодии и строить под нее свой собственный уровень.

Абсолютно без рекламы выпущенный **Sony** в Японии **Vib Ribbon** сумел разойтись почти стотысячным тиражом. А буквально через пару недель этот шедевр выпускают и в Европе. Так что не пропустите!

СИ РЕПОРТАЖ

KONAMI  PS2

Борис Романов

Первый год жизни любой игровой платформы — самый трудный и, одновременно, самый захватывающий. Ведь именно тогда можно на ее новизне заработать кучу денег, заложить основы своего будущего, а также, не рассчитав свои силы, обанкротиться.

Так вот, крупнейший на данный момент японский издатель игр первый год жизни PlayStation 2 решил использовать по полной программе и, при этом, без особого для себя риска. Одновременно закладывая основы своего будущего статуса ведущего разработчика игр для этой платформы (о чем в дальнейшем и пойдет речь) и выпуская на рынок довольно низкобюджетные, но все еще хорошо продающиеся, игры, оно, наверное, выбрало наиболее верную тактику по захвату умов, сердец и кошельков нынешних и будущих владельцев PS2.

Как мы уже писали в прошлом номере нашего журнала, в июле во французских Каннах европейское отделение Konami провело недавно специальную пресс-конференцию для игровых журналистов. На ней, если вы не забыли, представители японского издательства сообщили о своих намерениях сделать Konami крупнейшим игроком на европейском игровом рынке. Инструментов же для достижения этой благородной цели у издателя Metal Gear Solid сегодня предостаточно: есть у него и куча денег, и надежная платформа, которая ни при каких условиях не станет в ближайшее время провальной. Имеются у него в наличии также и игры, с которыми не стыдно выходить сегодня на рынок. И именно о них и пойдет наш разговор. К сожалению, к моменту написания этой статьи никакой новой информации о своей главной Игре — продолжении Metal Gear Solid — Konami никому не сообщило. Соответственно, сегодняшний рассказ обойдется, увы, без нее. Не будем мы в нем касаться и второго проекта Hideo Kojima — футуристического боевика Z.O.E. — информации о котором также до сих пор очень и очень мало. Вместо этого мы отведем все выделенное под материал место для описания практически всех остальных перспективных проектов Konami для платформы PS2, о которых до сих пор мы вам практически ничего не рассказывали. А начнем же мы его со следующего интригующего проекта.

Shadow of Memories

После **Metal Gear Solid 2** и **Z.O.E. Shadow of Memories**, наверное, является самой интригующей игрой из всех тех новинок, с которыми знакомила европейских журналистов компания **Konami** в Каннах. И это, скорее всего, не случайно, так как над ее созданием сегодня трудится команда разработчиков хитового «ужастика» для **PlayStation Silent Hill**. Впервые показанная на видео на весенней Токийской выставке игр (под именем **Day of Valpurgies**), она уже тогда привлекла к себе внимание своим потрясающим дизайном, с которым мы можем теперь познакомить и наших читателей. Однако, кроме этого самого дизайна, **Shadow of Memories** может похвастаться также и довольно интересным сюжетом, рассказывающим о трудной жизни молодого человека по имени **Eike**, которому будет предложено попытаться избежать своей неминуемой гибели. Стоит отметить, что это предложение ему было сделано непосредственно перед его смертью, а это значит, что за свое чудесное от нее избавление ему еще придется заплатить. А так как сюжет **Shadow of Memories** был инспирирован знаменитым «Фаустом» Гете (об этом нам поведал сам продюсер этого интересного проекта), то можно смело предположить, что расплатиться за возможность избежать своей гибели **Eike** придется своей собственной душой.

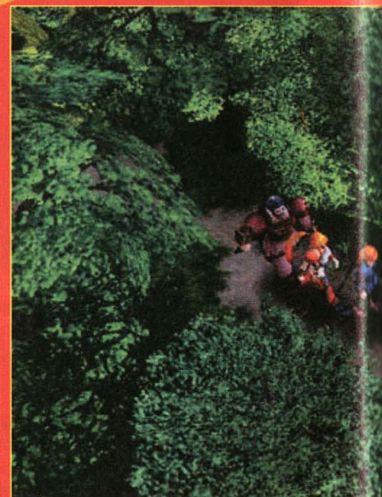
По своей сути **Shadow of Memories** будет являться, скорее всего, типичной приключенческой игрой от третьего лица, «изюминкой» которой будет возможность для игрока путешествовать во времени. Кстати говоря, именно этим способом вы и попытаетесь продлить себе жизнь, вернувшись к самому началу событий, которые затем привели вас к такому печальному исходу.

Как вы можете сами судить по скриншотам, действие этой, несомненно, стильной и просто кричащей о своем гигантском потенциале игры будет разворачиваться в средневековой Европе. И, стоит отметить, в отличие от большинства попыток японцев воссоздать в своих играх неизвестные им страны, в **Shadow of Memories** Европа действительно более-менее на себя похожа. Тем не менее, эта игра не претендует на историческую точность, так что не ждите от нее пособия по изучению европейской средневековой архитектуры. Вместо этого новый проект от создателя **Silent Hill** просто показывает далекое прошлое наших западных соседей таким, каким мы, да и сами японцы, его представляем. Однако если тщательно смоделированные интерьеры будут своим — практически безупречным с художественной точки зрения — видом создавать атмосферу того времени, сами герои игры своим дизайном будут говорить нам о том, что **Shadow of Memories** — это всего лишь красивая, хотя и страшная сказка, которая так же навеяна «Фаустом» Гете, как и типичными японскими мультипликационными фильмами. Хорошо это или плохо, судить не нам, однако, возможно именно благодаря соединению в себе реального и нереального этот проект от **Konami** и привлек к себе такое внимание с нашей стороны.

Как уже было сказано чуть выше, никакими деталями игрового процесса **Shadow of Memories** мы пока не располагаем. Соответственно, о реальном качестве этого произведения нам остается лишь догадываться. Точно также нам пока остается лишь догадываться о дате его выхода в свет, которая предварительно намечена на начало следующего года. И если **Konami** сумеет в конце сентября представить эту свою работу на осенней **Tokyo Game Show**, то это будет означать, что свое слово она сдержит.

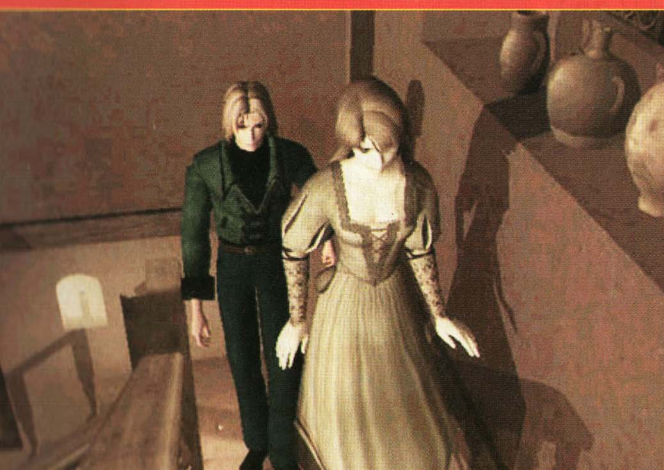
Ephemeral Fantasia

Выход первой **RPG** для любой новой платформы — это всегда

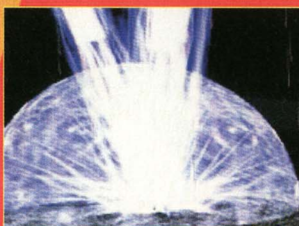








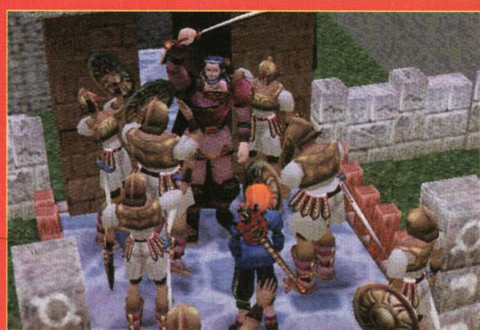
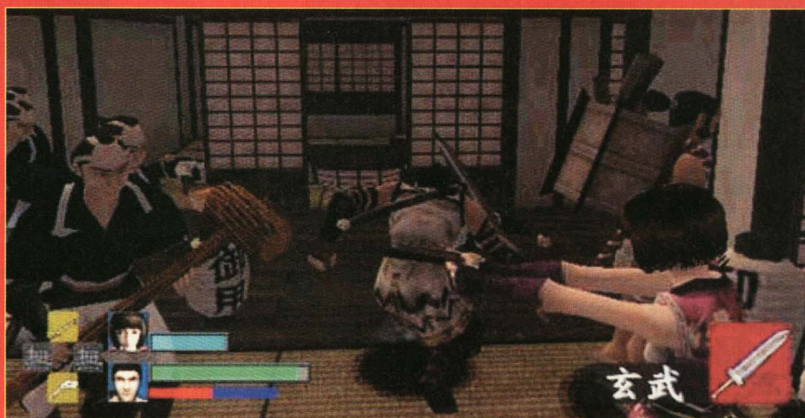


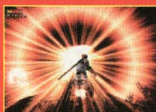











большое событие. Однако, как это не обидно, это событие всегда носит несколько печальный оттенок. Ведь так уж вышло, что первые ролевые игры для любой из выходивших ранее платформ только расстраивали поклонников жанра, не предлагая им, порой, даже хорошей графики, не говоря уже об отточенном игровом процессе или интересном сюжете. Так вот, **Ephemeral Fantasia**, которая в Японии должна поступить в продажу уже десятого августа, как раз и является самой первой ролевой игрой для платформы **PS2**. И, честно говоря, у нее пока имеются все шансы повторить историю всех своих предшественников.

Но, как бы то ни было, на сегодняшний день об **Ephemeral Fantasia** мы можем говорить лишь в положительных тонах, так как мы в нее до сих пор не играли. Мы можем, конечно, пожурить ее за довольно среднюю, даже по меркам **Dreamcast'a**, графику (а ведь не секрет, что именно для него изначально эта игра и задумывалась). Однако о графике **Ephemeral Fantasia** вы и сами можете получить великолепное представление, всего лишь взглянув на ее скриншоты. Мы же попытаемся рассказать вам о всех остальных ее интересных моментах, которые, возможно, сделают ее не просто первой **RPG**, но и даже первой хорошей RPG для новой платформы **PlayStation 2**.

Итак, как и положено нормальной японской ролевухе, действие **Ephemeral Fantasia** будет разворачиваться в некоем сказочном королевстве со всеми вытекающими из этого последствиями, то бишь с наличием в нем принцесс, королей и злобных монстров, пугающих мирных жителей одним своим устрашающим видом. Главными же ее героями станут странствующие музыканты (по совместительству воры), которые своим незатейливым искусством как раз и будут охмурять принцесс, злить королей и распугивать злых монстров. Но как бы мы не смеялись над всей этой ерундой, возможно именно музыкальный аспект данной игры, навеянный, несомненно, **Nintendo'вской Zelda 64**, и позволит **Ephemeral Fantasia** привлечь к себе внимание ценителей жанра. Так вот, в первой ролевой игре для **PlayStation 2** Konami, помимо стандартных атрибутов жанра (случайных пошаговых боев и прочей знакомой каждому ерунде) нас ждет возможность не только исполнять на разных инструментах музыку, как в любой танцевально-музыкальной игре, но и даже сочинять свои собственные мелодии. И все эти действия нам придется выполнять не просто так, ради забавы, а для того чтобы пройти игру до конца. Трудно сказать, насколько интересным в конце концов окажется воплощение этой идеи, однако, зная возможности **Konami**, мы имеем право надеяться на лучшее.

Несмотря на то, что в момент написания этой статьи до выхода игры оставалась неделя, более подробной информации о ее остальных особенностях к нам не поступало. А это значит, что, если она того заслужит, то мы к ней еще не раз вернемся.

7 *Blades*

О том, что **PlayStation 2** появилась на свет, мягко говоря, раньше своего срока, красноречиво свидетельствует тот факт, что очень много анонсированных и уже вышедших для нее игр изначально разрабатывались для оригинальной **PlayStation**. Трудно сказать, хорошо это или плохо, так как тот же **Tekken Tag Tournament** или **Onimusha** своим появлением на более мощной платформе заметно поправили или еще поправят положение на ней с хорошими играми, однако отношение к подобным произведениям, по крайней мере, у нас, сложилось довольно подозрительное. Не избежала этой участи и игрушка **7 Blades**, которую Konami как раз и переводит с **PS** на **PS2** и обещает выпустить в свет лишь в 2001 году.

Честно говоря, когда мы ее впервые увидели на американской выставке **Electronic Entertainment Expo**, особого впечатления она на нас не произвела. Ее рекламный видеоролик, который, наряду с другими подобными «киношедеврами», предварял ежечасную истерию по поводу **Metal Gear Solid 2** на стенде **Konami**, показал, что над этой игрой или, по крайней мере, над ее графикой и анимацией амбициозному издательству еще придется работать и работать. Тем не менее, ее европейский дебют, на котором была продемонстрирована ее уже наполовину законченная версия, вселил во многих уверенность в том, что в лице **7 Blades** уже упомянутая выше **Onimusha** наконец-то получила достойного конкурента.

Как вы можете понять из ее названия, а еще лучше — из ее скриншотов, **7 Blades** представляет собой прояпоненную до мозга костей драку-ходилку на мечах. В ней точно так же, как, к примеру, в **Dynasty Warriors 2** от **Koei**, вам придется пробираться сквозь толпы врагов, маша направо и налево своим самурайским (или еще каким-нибудь) мечом, чтобы в конце уровня встретиться с боссом и, убив его, перейти на следующий этап. Однако на этом **7 Blades** не заканчиваются. В этой игре, помимо драк, судя по всему, будут иметься также и головоломки, а также прочие элементы приключенческой игры.

Тем не менее, игровая концепция данной игры от **Konami** не отличается ни оригинальностью, ни гениальностью. Зато именно благодаря ей можно без особого стеснения показывать способности **PlayStation 2**, демонстрировать на экране кучу (в данном случае до 20) одинаковых, но зато детализованных, персонажей. Не знаем точно, поможет ли ей это добиться популярности, однако определенную долю внимания **7 Blades** нужно уделить обязательно.

Konami *Sports*

Еще в момент выхода в свет первой PlayStation Konami начала пытаться активно внедряться на высокоприбыльный и оттого безумно заманчивый рынок спортивных симуляторов. Однако если в Японии это внедрение у нее прошло практически безболезненно (сегодня Konami практически монополизировала тамошний рынок бейсбольных и футбольных симуляторов), то в северной Америке ей удалось продвинуть, да и то не очень успешно, лишь свою торговую марку NBA In The Zone. Но с выходом в свет PlayStation 2 такая ситуация может круто измениться. Выкупив у Disney лицензию на производство спортивных игр под торговой маркой ESPN, Konami наконец-то получила в Америке возможность практически на равных тягаться со своими продуктами с таким «монстром» спортивного игроделания как Electronic Arts. Стоит отметить, что на этот раз американский рынок подобной продукции Konami будет завоевывать уже не только силами своих японских студий. Еще па-

ру лет назад эта компания смогла организовать в своем североамериканском офисе довольно приличную команду разработчиков, которые, правда, так до сих пор и не удосужились выпустить в свет ни одной хорошей или плохой игры. Соответственно, отношения к их продукции никто пока не выработал никакой, а это значит, что в их проектах нас до сих пор могут ждать приятные сюрпризы.

Но начнем мы наш рассказ все-таки с игры, разработанной японским отделением компании.

ESPN *International* Track & Field

Эту классическую игру **Konami** выпускает уже лет так пятнадцать. Но в этот раз, по крайней мере в Японии, ее выход будет приурочен к летним олимпийским играм, которые пройдут, если мне не изменяет память, вскоре в Сиднее. Для тех же, кто никогда не был знаком с подобной продукцией, поясню: **International Track & Field** представляет собой набор из нескольких (в данном случае 12) спортивных состязаний, принимать участие в которых вы будете... бешено нажимая на соответствующие кнопки. Лучше всего это можно объяснить на примере бега на длинные (и короткие) дистанции, когда каждое ваше нажатие на ту или иную кнопку будет как бы отвечать за движение ног спортсмена. Соответственно, чем быстрее вы будете на них жать, тем быстрее выбранный вами атлет будет перебирать своими конечностями. Но не все так просто. Ваши спортсмены могут уставать, а для выполнения большинства заданий вам понадобится не только ловкость рук, но и немного сообразительности. Такие игры, как **International Track & Field**, все-таки разрабатываются только для получения аудиовизуального удовольствия, однако в случае с этой игрой мы обязательно также получим и великолепный игровой процесс, «заточенный» для игры большой компанией и отточенный многолетним клонированием этой идеи в различных играх.

ESPN International Track & Field в первую очередь будет поражать нас совсем не игровым процессом и своей простотой и доступностью. Главное его достоинство лежит в области графики, над которой **Konami** поработала, как говорится, на славу. Модели персонажей выполнены на самом высоком уровне. Ну а грацию и реалистичность их движений, поверьте, трудно описать словами. Но, с другой стороны, именно этого мы и вправе ожидать от приставки «нового поколения», так что наш восторг по поводу этого произведения можно смело считать пока лишь сдержанным.

ESPN *NBA* Tonight



Первая спортивная игра от американского отделения Konami, баскетбольный симулятор **ESPN NBA Tonight**, честно говоря, находится в разработке уже очень долго. Впервые анонсированный на **Dreamcast**, а теперь переводимый и на **PlayStation 2**, он должен был поразить нас своим качеством еще в прошлом году. Однако, по непонятным причинам, его дебют был перенесен на эту зиму, и теперь ему придется конкурировать уже с целым рядом аналогичных продуктов, к примеру, от **EA Sports** или **Sega Sports**.

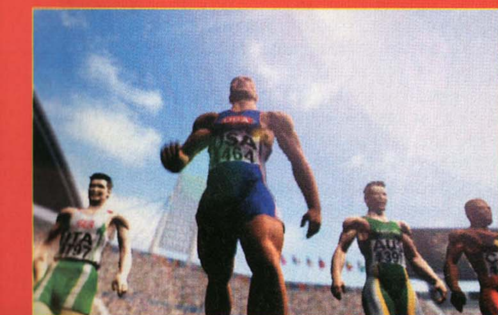
Как и все игры, относящиеся к этому жанру, **ESPN NBA Tonight** будет обладать отменной анимацией, солидной графикой и кучей различных опций вплоть до возможности игроку создавать свою собственную «звезду» баскетбола. Ну а лицензии **ESPN** и **NBA** помогут его разработчикам повысить его реалистичность до невиданных высот, что не сможет не порадовать поклонников этого вида спорта.



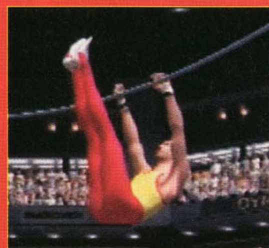
Однако не стоит обольщаться: на данный момент версия этой игры для **PlayStation 2** практически не готова. А, в свою очередь, **ESPN NBA Tonight** для платформы Dreamcast пока явно проигрывает в графике аналогичному проекту от Sega (честно говоря, сеговский **NBA 2K1** пока обгоняет по этому показателю даже **NBA Live** для **PlayStation 2** от **Electronic Arts**). Но так как до выхода в свет данного продукта остается еще немало времени, то мы имеем право надеяться на то, что финальный продукт еще сможет нас хоть чем-то удивить.









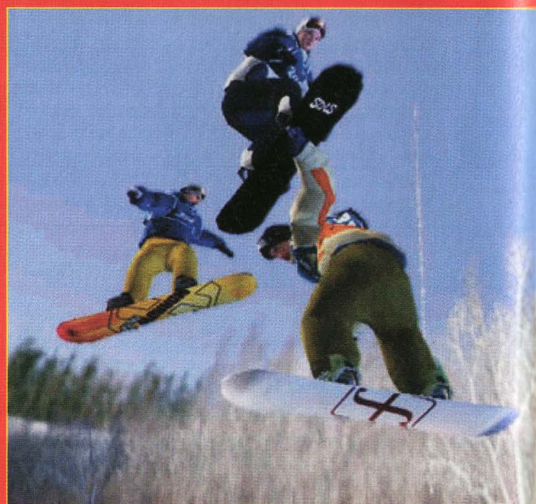




ESPN *NHL* 2001

Только что объявленный симулятор хоккея от **Konami ESPN NHL 2001**, точно так же, как и ее же новейший (и первый в истории этой японской компании) симулятор американского футбола, на данный момент находится лишь на самой ранней стадии разработки. Поэтому ничего конкретного о нем мы вам пока рассказать не можем. Ожидается, что этот проект (который вряд ли будет закончен в этом году) сможет по своему графическому исполнению тягаться на равных с аналогичной игрой от **Electrronic Arts**. Однако зная умение **EA** делать отлично играющиеся хоккейные симуляторы, мы не питаем надежд получить от **Konami**, по крайне мере в ближайшее время, хотя бы что-нибудь похожее.





Но это совсем не значит, что **ESPN NHL 2001** уже сегодня можно сбрасывать со счетов. Над ее претворением в жизнь, по слухам, работают настоящие профессионалы своего дела, а о ее великолепной графике вы можете сами судить по представленным рядом картинкам из ее рабочей версии. И если у **Konami** получится сделать из этого материала хотя бы просто хороший хоккей, то это уже можно будет назвать настоящей победой.

ESPN *Winter* X-Games

Последней же интригующей игрой из каталога **Konami**, о которой мы еще ничего не писали, является «симулятор» катаний с гор на сноубордах, получивший название **ESPN Winter X-Games**. И именно с этой игрой японцам, скорее всего, придется встретиться на **PlayStation 2** с действительно огромной конкуренцией в лице раскрученного до небес **SSX** от **Electronic Arts** (своими спортивными играми эта компания уже в который раз стремится монополизировать соответствующий рынок, и все равняются именно на ее продукцию), а также все еще секретного проекта **CoolBoarders 2001** от **Sony Computer Entertainment**. Все эти три игры выйдут в свет, по крайней мере, по плану, чуть ли не в один день. И все они, честно говоря, будут отличаться друг от друга лишь незначительными деталями.

А это значит, что **ESPN Winter X-Games**, чтобы выделиться из толпы собратьев, придется стать чем-то действительно особенным. Однако, после знакомства с ее ранней версией, которую **Konami** представила на **E3**, нам пришлось признать, что над этой игрой описываемому здесь издательству еще нужно работать и работать. Все дело в том, что, кроме более-менее приличной по меркам **PS2** графики, в нем мы не смогли найти пока ничего особо примечательного. А это значит, что у **ESPN Winter X-Games**, ввиду ее нераскрученности, сегодня имеются наибольшие шансы остаться незамеченной потребителем. Будем надеяться, что этого все-таки с данной игрой не случится, и первые владельцы **PlayStation 2** смогут в ее лице получить действительно достойный во всех отношениях продукт.

НОВЫЕ ЭРОТИЧЕСКИЕ ИГРУШКИ







Вашему вниманию предлагается игра «Новые эротические игрушки» - специальная редакция популярного сборника «Эротические игрушки», который в свое время привлек к себе много внимания среди любителей игр с эротическим содержанием.



Все! Перебор!

Лето заканчивается, а счастья так и нет.

Хочется отдохнуть и расслабиться в обществе очаровательной девушки (или девушек - кому что больше нравиться).
В общем, все уже надоело (работа, телевизор, отсутствие девушки), а мать-природа требует свое и рвется наружу. Короче, пора...

...пора выйти на улицу, оглядеться и решить, чем же все-таки заняться.

Если энергии выше крыши, то можно заглянуть в спортзал и кинуть всю эту свою энергию на железо. Однако не стоит особо этим увлекаться, милая Маша покажет тебе несколько приятных упражнений, а если повезет, то и массаж сделает и в сауне бархатными ручками разомнет твои стальные бицепсы.

А если в кармане завалялись (ну случайно) виртуальные баксы, то тогда прямая дорога в казино. Там, в казино, либо ты девушек разденешь, либо - девушки тебя.

У каждого своя радость в жизни.

Но, в крайнем случае, можно и в кино сходить, но не более одного раза.

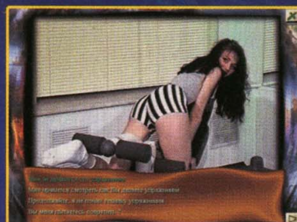
Расслабляйся!
До утра не засиживайся!



Experience Entertaiment Software

www.exe-soft.com
e-mail: exe-soft@aha.ru











Проклятые Земли



Максим Заяц

В одной из предыдущих публикаций мы уже говорили о том, почему проект, носивший рабочее название «Аллоды 3D», внезапно переродился в «Проклятые Земли», а заодно еще в Evil Islands — однако, рискну повториться. Несмотря на то, что компания Nival занималась разработкой первой и второй частей игры, права на торговую марку «Аллоды» ей не принадлежат. В прошлом были достигнуты определенные соглашения, позволявшие использовать название «Аллоды» в первых двух проектах, однако, следуя такой методике, было невозможно выпустить по приемлемой цене jewel-версию третьей части игры. Вследствие этого было принято решение сменить название находящегося в разработке проекта. Был объявлен конкурс, и из нескольких сотен предложенных вариантов по итогам открытого голосования выбрали лучший — «Проклятые Земли». Одновременно нашлось и английское название — Evil Islands, под которым игра будет издаваться на Западе.



Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Strategy
Издатель: 1C/Nival
Разработчик: Nival Interactive
Онлайн: http://www.nival.com
Дата выхода: сентябрь 2000

В прошлый раз мы остановились на ролевой системе игры. Сейчас пришло время более подробно рассказать о магии «**Проклятых Земель**», о конструкторах заклинаний и предметов, а также поговорить об игровом движке. Магическая система претерпела серьезные изменения по сравнению со всеми предыдущими наработками. Всего у нас имеется три десятка базовых заклинаний, поделенных на школы. Магия Стихий (Elemental) позволяет наносить противнику урон и одновременно используется для защиты от чужого воздействия; Магия Чувств (Sense) заведует иллюзиями: помогает отвлечь врага, сделаться невидимым, усилить восприятие; Магия Астрала (Astral) объединяет все остальные заклинания, такие как парализация, телепортация, изменение размеров и т.д. Но это — всего лишь базовые заклинания. Настоящий маг отнюдь не стеснен столь тесными рамками, потому что в игре существует институт конструкторов. Попробую пояснить вкратце, что это такое. Необычный вопрос: как, по-вашему, должно выглядеть заклинание? Артефакт? Свиток с текстом? Давайте условимся считать любое заклинание вполне материальным объектом, состоящим из основы (одной из тридцати базовых основ) и рун-модификаторов. Покупка-продажа целых заклинаний и составных частей, а также непосредственно их сборка и разборка осуществляются в магическом конструкторе. Обязательным условием является наличие основы — своего рода чертежа, определяющего действие заклинания и его базовые параметры. В зависимости от сложности заклинания мы можем добавить к основе до 8 рун-модификаторов, существенно изменяющих эти самые базовые параметры — от силы и продолжительности до объекта воздействия. Следуя такой схеме, можно получить, к примеру, усиленный кислотный туман, наносящий урон исключительно оркам и абсолютно безвредный для наших персонажей.

Разумеется, каждое заклинание имеет определенный уровень сложности, и для того чтобы воспользоваться им, необходимо обладать определенными навыками в соответствующей школе магии. Вторым параметром, определяющим возможность использовать заклинание,

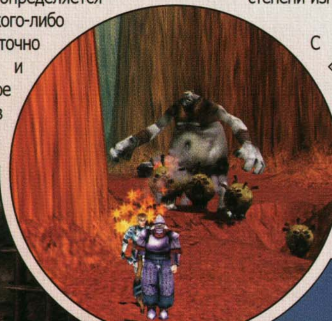


Полной трехмерностью сейчас, разумеется, никого не удивишь (хотя возможность поднять уровень детализации до 30000 полигонов в кадре является для многих пределом мечтаний — увы, недосягаемым), равно как и плавной сменой дня и ночи, разнообразными погодными эффектами (дождь, снег, туман, ветер), работой со множеством источников освещения и динамическими тенями... Ну а как насчет технологии морфинга, изменяющей облик персонажа по мере развития его параметров?



является необходимый для этого расход сил. Этот параметр не должен превосходить запас сил персонажа, в противном случае заклинание будет для него недоступно. Увеличение «разума» уменьшает расход сил, необходимый для вызова заклинания, а запас сил персонажа увеличивается вместе с его опытом и параметром «выносливость».

По аналогии с магическим конструктором устроен и конструктор предметов, который позволяет разбирать и собирать вещи, заменять отдельные элементы, а также усиливать оружие и доспехи заклинаниями. В отличие от заклинаний, существование которых определяется лишь наличием основы, для создания какого-либо предмета одного чертежа явно недостаточно — необходимо иметь еще и соответствующие материалы. И то и другое можно приобрести у мастеров в различных городах или добыть,







«разобрав» готовое изделие (последний способ работает только с предметами, созданными людьми). Помимо этого материалы, такие, например, как шкуры, частенько становятся нашими трофеями во время выполнения миссий. Типичный пример: допустим, у нас имеется бронзовый топор. С помощью конструктора предметов мы можем «разделить» его на инструкцию по изготовлению металлического топора и, собственно, материал — бронзу. Теперь можно приступать непосредственно к конструированию. Покопавшись в inventory, заменяем бронзу на адамант и получаем в результате адамантовый топор.

Разумеется, эффективность того или иного изделия определяется методом проб и ошибок, однако большинство из них можно существенно усилить, вложив в специальный слот какое-либо заклинание и одну из двух обязательных рун. Первая вызывает заклинание при ударе, вторая заставляет его действовать непрерывно до тех пор, пока в предмете не исчерпается магическая энергия, которая со временем восстанавливается так же, как и здоровье героев. Таким образом, еще немного поэкспериментировав над нашим топором и вложив в него, к примеру, молнию и первую руну, мы получаем мощное магическое оружие, при ударе поражающее противника еще и соответствующим заклинанием. Что же касается доспехов, то их основное предназначение — защиту нашего персонажа — также можно довольно эффективно усилить при помощи магии. Так, например, заклинание «лечение» с руной «разовое действие» будет срабатывать каждый раз при ударе противника. Заклинание «регенерация», напротив, лучше использовать с руной «постоянное действие», так как восстановление повреждений — длительный процесс.

Сложность заклинания увеличивается при наличии в нем дополнительных рун. Если оно вкладывается в предмет, то сложность предмета должна быть не ниже сложности заклинания. При сборке в левом окне конструктора можно увидеть параметры еще не собранного предмета, в том числе и сложность, которая определяется чертежом и используемыми материалами. Если она недостаточна, вложить заклинание в конструкторе будет нельзя. Существует и второе условие: энергия предмета, в который вкладывается заклинание, должна быть не ниже расхода сил этого заклинания. В отличие от сложности, параметр «расход сил» заклинания может быть уменьшен с помощью дополнительных рун — например, «малый расход энергии предмета» и «минимальный расход энергии предмета».

Еще одной особенностью конструктора предметов является возможность ремонта оружия и доспехов, изношенных в бою с противником. Любой пропущенный нами удар снижает параметр «надежность» нашей экипировки, и после того как он будет равен нулю, предмет становится непригодным для дальнейшего использования. За ремонт нам придется заплатить некоторую сумму, которая определяется в зависимости от степени износа того или иного предмета.

С технической точки зрения **«Проклятые Земли»** также представляют собой абсолютный прорыв, и в первую очередь это касается совершенно уникального движка игры. Совокупность всех элементов делает невозможной попытку подобрать для него хоть какую-то аналогию в существующих на сегодняшний день играх. Полной трехмерностью сейчас, разумеется, никого не удивишь (хотя возможность поднять уровень детализации до 30000 полигонов в кадре является для многих пределом мечтаний — увы, недосягаемым), равно как и плавной сменой дня и ночи, разнообразными погодными эффектами (дождь, снег, туман, ветер), работой со множеством источников освещения и динамическими тенями... Ну а как насчет технологии морфинга, изменяющей облик персонажа по мере развития его параметров? Сравнив внешний вид нашего героя в начале и в середине игры, можно с уверенностью говорить о том, что прогресс налицо :). Правда, увы, касается это не только наших персонажей. Все как в детском стишке: «Однако за время пути собака могла подрасти». Маленькие паучки, которых так легко и приятно было обижать поначалу, со временем запросто могут вымахать до размеров нехилой овчарки и стать для нас нешуточной проблемой, равно как и взрослый тролль, пришедший защищать своих детенышей. Однако есть и положительные моменты: при желании в бою мы можем сами выбирать, в какую часть тела противника следует нанести удар, более того, успешная атака не проходит бесследно, и по кровавым следам можно определить, насколько серьезно ранено то или иное существо. Озвучка игры также выполнена на высоком уровне. Разработчикам было из чего выбирать — первоначальный объем сделанных записей составлял 23 компакт диска с 46 часами живой речи, из которых в финальную версию игры вошли только 6 часов. Отдельного упоминания заслуживает камера. Мы можем вращать ее, использовать приближение/удаление, устанавливать практически под любым углом к горизонту и даже запоминать до четырех таких положений для последующего использования. Fog of War в игре отсутствует, и поэтому прежде чем отправляться в путь, мы можем внимательно изучить местность, по которой нам предстоит следовать. Исключение составляют разве что враги и различная живность — их мы будем видеть лишь в том случае, если они находятся в зоне видимости нашего героя.



«Проклятые Земли» являются на сегодняшний день одним из самых масштабных и многообещающих российских проектов. Близится день, когда многолетний труд крупнейшей команды разработчиков подойдет к концу, и мы получим возможность убедиться в том, что ожидание было не напрасным. Впрочем, это ясно уже сейчас. Игра должна появиться на прилавках магазинов в конце сентября — начале октября 2000 года, и «Страна Игр» совместно с компанией Nival Interactive готовит сюрприз всем поклонникам этого жанра. Специальный выпуск журнала, целиком посвященный **«Проклятым Землям»**, должен появиться в продаже одновременно с игрой. Детальное описание вселенной «Проклятых Земель», героев и монстров, оружия и заклинаний, тактические советы и полное прохождение игры, интервью с разработчиками, эксклюзивные арт-материалы и новый конкурс — вот далеко не полный список того, над чем коллектив редакции трудился совместно с командой Nival. Осталось только немного подождать. Осень обещает быть жаркой :)

СИ PREVIEW

FINAL FANTASY IX









Не успела долгожданная Final Fantasy IX появиться на прилавках магазинов Страны Восходящего Солнца, как большинство игровых изданий — и зарубежных, и отечественных — поспешило объявить ее «возвращением к корням и истокам серии». В чем оно, возвращение, заключается, было не совсем понятно, но красивая фраза всем понравилась.

Максим Заяц

Девятая (и, вероятно, действительно «последняя») Фантазия стала своего рода «венцом творения», объединив в себе все лучшие черты предыдущих серий. Hironobu Sakaguchi по-прежнему стоит во главе проекта, Nobuo Uematsu на радость фанатам пишет свою удивительную музыку... Игра, как всегда, поражает воображение своим сюжетом и красотой роликов... Но вот наметившийся в VII и VIII частях переход к реализму, к персонажам, похожим на обычных людей, и мирам, в которых техника мирно уживается с магией, похоже, остался в прошлом. К работе над серией вернулся художник Yoshitaka Amano, и **Final Fantasy IX** открывает перед нами сказочный мир Gaia, мир, населенный волшебными существами, не похожими ни на что из виденного нами ранее, мир летающих островов и магии, являющейся главной движущей силой вселенной.

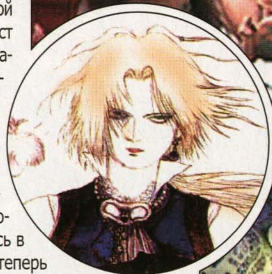
Обыкновенная история в необыкновенное время. Королева довольно-таки мирного государства Alexandria в один прекрасный день решила слегка расширить свои владения и, рекрутировав в добровольно-принудительном порядке всех проживавших на подвластных ей землях черных магов, напала на соседнее государство Lindblum. Так в мир Gaia пришла война. Правитель соседнего государства, смелый и решительный регент Cid, не стал сидеть сложа руки в ожидании, пока его завоюют, и попытался предпринять какие-то ответные шаги. Частью разработанного им плана было похищение юной принцессы Garnet, что позволило бы узнать больше о намерениях противника и, возможно, начать переговоры. Эту операцию должна была провернуть под шумок ярмарочного фестиваля шайка воров под предводительством Zidane. Но вот занятная штука: принцесса, которой до жути надоела ее не в меру воинственная матушка, сама хотела, чтобы ее похитили. Несмотря на все накладки, операция прошла успешно — однако за Garnet последовали ее верный телохранитель Steiner и Vivi, юный черный маг, чудом избежавший внимания королевы Brahne и просто пришедший поглазеть на шоу. Так начинаются приключения наших новых героев. В чем причина внезапно начавшейся войны и почему Zidane ничего не помнит о своем детстве? Ответы на эти вопросы ждут их за стенами Александрии.

В отличие от предыдущей части сериала, где имелся один четко определенный главный герой — Скволл, в **Final Fantasy IX** героев у нас будет целых восемь. Разработчики готовы признать, что в прошлый раз они слегка переборщили с продолжительностью игры, и в результате далеко не у всех хватило сил пройти ее до конца. На прохождение **Final Fantasy IX** должно уйти примерно 40 часов, и все это время будет почти поровну поделено между восемью персонажами. У каждого из них имеются свои проблемы, решением которых мы и будем заниматься по ходу игры. Разумеется, кому-то (а именно Zidane, Vivi и принцессе) предстоит быть «первыми среди равных», но все же явных сюжетных аутсайдеров среди главных героев на этот раз быть не должно.



Платформа: PS, PC
Жанр: RPG
Издатель: Square Electronic Arts
Разработчик: Squaresoft
Онлайн: http://www.squaresoft.com
Дата выхода: октябрь 2000

Разработчики вспомнили о том, что юмор в сказке порой бывает очень даже уместен, и наделили большинство персонажей различными забавными качествами. Однако, несмотря на несерьезный и во многом смешной облик, чувства, испытываемые нашими героями, вполне схожи с человеческими. Они способны любить и ненавидеть, интриговать и обижаться, дружить и жертвовать собой ради этой дружбы. Такой контраст между обликом персонажей и их характером заставляет нас лучше почувствовать их индивидуальность и делает игру еще более яркой и необычной.



Недоработанная, а потому чрезмерно сложная и малофункциональная система Junction осталась в прошлом. Основное внимание теперь уделяется экипировке наших персонажей. Оружие, доспехи, разнообразная одежда и аксессуары — все эти шляпы, куртки, ботинки содержат различные abilities. С самого начала игры каждый из персонажей принадлежит к определенному классу, как-то: вор, рыцарь, маг, и в зависимости от этого может (или, наоборот, не может) использовать эти самые дополнительные бонусы. Совсем как в Diablo (да простят меня фанаты за подобное сравнение, просто в данном случае именно этот пример кажется наиболее ярким). С той лишь разницей, что, к примеру, один и тот же браслет одному персонажу может добавить +10% HP Boost, другому — усилить параметр Strenght, а для третьего вообще окажется бесполезной побрякушкой. Всего существует аж девять параметров, которые могут быть так или иначе изменены: сила, скорость, магия, HP, атака, защита, способность уворачиваться от ударов — обычных и магических — и, наконец, магическая защита. В итоге экипировку для каждого члена нашего отряда приходится выбирать, и выбирать мудро. Разумеется, некоторые предметы не просто бесполезны для определенных персонажей — те просто не могут ими воспользоваться. Логичное ограничение, следует заметить — никакой магией невозможно было бы объяснить тот факт, что одни и те же латы с успехом налезают и на здоровяка Steiner, и на малютку Vivi. С другой стороны, порой случается так, что некий предмет «ну словно по мне шит», расставаться не хочется. В этом случае имеется возможность поднакопить некоторое количество AP (ability points, мы получаем их вместе с экспой после сражений) для того чтобы «закрепить» за собой тот или иной бонус — и он не исчезнет даже после того, как наш герой передаст соответствующую деталь экипировки кому-нибудь другому. Эта система, пусть и менее комплексная по сравнению с



Materia и Junction из предыдущих частей игры, позволяет в равной степени наслаждаться жизнью как любителям различных глобальных настроек и прокачивания персонажей, так и тем, кто хочет просто играть, не дергаясь поминутно из-за каких-то цифр.

Боевая система игры осталась фактически прежней — псевдо-real-time, согласно которому каждый из участников сражения дожидается, пока заполнится его индикатор ожидания хода, а затем совершает какое-либо действие. Разница лишь в том, что отныне у нас в отряде может быть до четырех членов, принадлежащих к тому же к разным классам, что подразумевает наличие у каждого из них неких уникальных способностей. С учетом этого нововведения к формированию отряда теперь придется подходить куда более серьезно, нежели в предыдущих частях, да и действовать во время боя нужно будет быстрее.

Не знаю как вам, а мне чрезвычайно нравилась сама идея Limit Breaks. Стоит герой, покорно принимает удары, часть из них возвращает обратно — но все это до какого-то определенного момента. Затем со словами: «Ну все, теперь ты меня действительно достал»! — кидается на противника и элегантно рвет его как грелку. Отныне система эта носит название «Trance» и работает следующим образом: по мере получения ударов у нашего героя заполняется некий «трансметр», и через некоторое время он впадает в транс и получает доступ к новым ударам и способностям.

Технические возможности PlayStation, увы, ограничены, и потому чуда от графического оформления игры никто не ждал. Да, по сравнению с предыдущей частью, больше внимания было уделено прорисовке фонов, анимация персонажей стала более плавной, но самое главное — переход от относительно реалистичного техногенного мира к миру фэнтэзи позволил художникам в работе над игрой опираться на нехитрую формулу: «Все это выглядит так, потому что все это должно так выглядеть». И, что самое удивительное, эта система работает. Реализм, пусть даже условный, предъявляет к графике повышенные требования, и взгляд, брошенный на угловатые полигоны человеческого персонажа, поневоле разрушает все очарование игры — по крайней мере, на начальных этапах. Совсем другое дело — сказка. Вы знаете, как должен выглядеть девятилетний черный маг? Я — нет. А вот разработчики знают, и неуклюжий Vivi предстает перед нами во всей своей красе. И ни у кого не возникает сомнения в подлинности его внешнего вида, потому что сравнивать попросту не с чем. И сказочный, но вместе с тем такой правдоподобный мир Final Fantasy IX затягивает игрока все сильнее и сильнее. Еще в большей степени этому способствуют многочисленные ролики. Сказать, что по сравнению с предыдущей частью игры они стали лучше, означало бы покривить душой. Ролики были великолепны, совершенны, они не нуждались ни в каких изменениях — и остались на том же высочайшем уровне. Музыка также осталась почти без изменений, что означает стопроцентно хитовую заглавную песню «Melodies of Life», за которую Square выложила круглую сумму в национальной японской валюте певице Emiko Shiratori, и потрясающие композиции Nobuo Uematsu, воспроизводимые на пределе технических возможностей PlayStation — увы, невысоких.

В самом начале этого материала я уже говорил о том, что девятая часть Final Fantasy станет, по всей вероятности, действительно «последней фантазией». Предвидя негодующие крики, поспешу уточнить — анонсы **Final Fantasy X** и **XI** никто не отменял, и оба этих проекта сейчас находятся на стадии разработки. Однако выпускаться они будут уже для другой приставки — PlayStation 2. Полностью переработанные графически и концептуально, ориентированные не только на single, но и на multiplayer — словом, есть все основания говорить о том, что выход **Final Fantasy IX** знаменует собой конец целой эры, конец одного из самых знаменитых ролевых сериалов — и одновременно начало новой эпохи. Final Fantasy IX можно назвать подведением итогов, данью ностальгии — в этой игре разработчики собрали все лучшее, что по их мнению было во всей серии, постарались сделать ее совершенным и достойным венцом своей многолетней работы. Но время не стоит на месте. Впереди открываются новые горизонты, и если все пойдет, как было задумано, в 2001 году мы увидим новую «Фантазию» знаменитой Square. Она изменится внешне, изменятся и без того непостоянные правила этого волшебного мира — но игра будет по-прежнему покорять сердца. В этом я уверен.

Что отравляло жизнь любому фанату Final Fantasy VIII почище цианистого калия? Правильно, долгоиграющие заставки, сопровождавшие появление каждого Guardian Force, избавиться от которых можно было лишь банальным читерством. В девятой части игры существа, которых мы призываем себе на помощь во время боя, получили название «Sacred Beasts» (г-хм...), и основным их достоинством стали ролики, после нескольких появлений сокращающиеся до мгновенного эффекта, подтверждающего присутствие «священного зверя».

Не обошли вниманием и любителей мини-игр. Помимо традиционных карт, на этот раз получивших название QuadMist, в **Final Fantasy IX** представлен полный спектр развлечений, начиная от прыжков через скакалочку и заканчивая рассчитанным по секундам побегом двух групп наших героев.

ГЕРОИ FINAL FANTASY IX





Zidane Tribal — Если в **Final Fantasy IX** позволительно говорить о главном герое, то это, несомненно, он. Молодой (16 лет) и самоуверенный (в отличие от мучимого всеми мыслимыми и немыслимыми комплексами Скволла) член воровской шайки отличается от большинства своих сверстников разве что наличием хвоста. Приступы гомерического смеха, вызванного данной деталью туалета, стихают минут через пять, и после этого Zidane становится своим в доску парнем. Обаятельный воришка не чурается противоположного пола и своим неистребимым оптимизмом поддерживает остальных членов группы. Без проблем, понятное дело, не обошлось — главный герой **Final Fantasy IX** страдает потерей памяти, и это несказанно отравляет ему жизнь. Однако к концу игры все должно встать на свои места. К числу уникальных навыков Zidane относится, разумеется, «Steal» — способность избавлять противников от некоторых плохо лежащих предметов, и «What`s this?» — старая как мир шутка: «Эй, посмотри, кто у тебя за спиной!», позволяющая напасть на развернувшегося врага сзади.



Ornitier — Какие ассоциации возникают у вас со словами «черный маг»? Скорее всего, закутанная в черный плащ высокая фигура, зловещая усмешка на лице и, разумеется, посох. Но герой-то у нас положительный, да и создатели игры внезапно вспомнили о том, что у них есть чувство юмора... Поэтому давайте попробуем развенчать мрачный образ, с детства сложившийся в нашем воображении. Для начала определим возраст черного мага Vivi — девять лет. Уже смешно. Представьте себе неуклюжего и вместе с тем чрезвычайно серьезного малыша, одетого в полосатые штаны, небесно-голубой камзол и заштопанный в нескольких местах колпак. Зловещая усмешка отсутствует хотя бы потому, что между колпаком и воротником камзола царит темнота, нарушаемая лишь огоньками глаз. Лицо Vivi (если оно есть) должно остаться для нас тайной. Однако, несмотря на такой вот комичный и довольно милый облик, было бы ошибкой относиться к Vivi несерьезно. Черный маг остается черным магом... сколько бы лет ему не было. Достаточно напомнить, что Vivi Ornitier единственный из «коллег по цеху» не попал под влияние королевы Brahne, а это уже говорит о многом. В бою он обрушивает на головы противников разнообразные заклинания черной магии и особенно эффективно действует в паре с личным телохранителем принцессы Garnet — Steiner`ом.

Garnet Til Alexandros XVII — Ну какая же сказка обходится без очаровательной принцессы? У Garnet возникает масса проблем из-за ее аристократического происхождения. Единственной дочери королевы Brahne довольно трудно привыкнуть к тому, что за пределами родного замка существует еще и другой мир. Мир, в котором нет верных слуг и телохранителей, и где шестнадцатилетнюю девочку поджидает множество опасностей и приключений. Впрочем, она ведь сама к этому стремилась, не так ли? Garnet не умеет общаться с простыми людьми, и это создает массу различных ситуаций — от неловких до смешных. Компания, с которой ей приходится путешествовать, едва ли подходит для юной принцессы, но девушка вполне способна постоять за себя: в бою она призывает на помощь монстров и к тому же неплохо разбирается в белой магии, что позволяет ей лечить всех членов отряда. Что до жизненного опыта — это дело наживное, и Garnet будет быстро учиться под чутким руководством Zidane, который, похоже, весьма неравнодушен к очаровательной принцессе. В конце концов, они ровесники, а Final Fantasy никогда не обходилась без любовной истории.



Salamander Coral — «И один в поле воин.» Именно так, перефразируя известную пословицу, можно охарактеризовать этого персонажа. Похоже, что каждый год из 26 лет своей жизни Salamander потратил на совершенствование духа и тела, и это сделало его практически непобедимым бойцом — и жутким эгоистом к тому же. Бывший наемник в этом мире полагается только на одного человека — на самого себя, и признает только одну силу — свою собственную. Волею судьбы вынужденный путешествовать с нашими героями, он весьма неохотно следует за их отрядом, не в силах простить Zidane какую-то старую шутку. Однако в бою все распри и недовольство отходят в сторону, и Salamander сражается за четверых, применяя мощные комбинированные удары (привет, Зелл). Помимо этого заносчивый гигант может пользоваться метательным оружием, в роли которого порой выступают самые что ни на есть мирные предметы.



Eiko Carol — Очаровательной юной колдунье всего шесть лет, но любой, кто общался с ней, скажет, что по уровню развития она далеко обошла своих сверстников. С младенческого возраста Eiko воспитывали маги-суммонеры, и в результате она сама приобрела редчайшую способность призывать различных существ и повелевать ими. Волею судьбы оказавшись в деревне Moogl'ов, она научилась читать мысли животных и даже призраков. Более того, Eiko можно считать знатоком в области белой магии, что позволяет ей лечить остальных членов отряда. Очень вежливая девочка: уважительно относится к старшим и старается помогать тем, кто младше ее (таких, впрочем, находится немного). А еще она боится оставаться в одиночестве и по уши влюблена в Zidane, что открывает сценаристам игры широкий простор для неожиданных сюжетных ходов.

Quina Quen — Ни одна уважающая себя ролевая игра просто не может обойтись без подобного персонажа. Quina Quen — абсолютно невообразимое существо неопределенного пола и возраста, одержимое единственной мечтой — стать настоящим поваром. Вообще, разнообразная еда занимает верхнюю строчку в списке интересов этого создания, до встречи с нашими героями проживавшего на болоте и довольствовавшегося рационом, состоящим исключительно из лягушек. В бою Quina применяет страшное оружие — вилку, с помощью которой заглатывает своих противников и таким вот оригинальным способом выучивает их способности. Наряду с этой весьма полезной особенностью будущий шеф-повар за годы болотного уединения довольно сносно выучил синюю магию, что делает его не только чудным и забавным, но и весьма полезным членом отряда.





Freija Crescent — Давний друг нашего хвостатого воришки, Freija не является человеком в прямом смысле этого слова... более того, она даже на него не похожа. Последняя представительница мышиного клана воинов по нашим меркам довольно молода — ей всего 21 год, однако за этот короткий срок она успела пройти тренировку рыцарей Дракона и даже найти свою любовь... а затем потерять ее. В поисках пропавшего возлюбленного Freija путешествует по миру. Случайно повстречавшись с Zidane, она, не раздумывая, присоединяется к отряду своего старого приятеля, и едва ли в этом отряде найдется кто-нибудь, кто посмеет упрекнуть ее в бесполезности. Как и полагается рыцарю, Freija воспевает красоту битвы и старается принять участие в любой мало-мальски серьезной стычке. Способность «Jump» позволяет ей исчезать с поля боя в ожидании своего хода, а затем наносить ошеломленному противнику молниеносный удар.

IL-2 ШТУРМОВИК

На сайте www.dogfighter.com есть форум, посвященный «Ил-2». Он очень отличается от остальных — активностью, например. Совершенно дикое количество обращений. Люди со всего мира — из Америки, Германии, Финляндии, России и еще черт-те знает откуда. Причем, как ни удивительно, русских — едва ли не меньше всех. Парадокс. Но, так или иначе, все поражены коммуникабельностью руководителя проекта — Олега Медокса.



Платформа: PC
Жанр: Авиасимулятор
Издатель: BlueByte
Разработчик: MaddoxGames
Онлайн: начните с форума «Ил-2» на www.dogfighter.com!
Дата выхода: февраль Y2K

Александр «Холод» Черных

«Этот парень как машина! — ответы на вопросы, потоки писем, постоянные новости! Если бы наши (западные — прим. авт.) разработчики были такими же коммуникабельными! Как жаль, что этот парень не руководит разработкой Microsoft Combat Flight Simulator 2!», — это все из форума. Впрочем, со своей стороны, хочу заметить, что, во-первых, Maddox Games и у нас неплохо кормят, а во-вторых, **«Ил-2»** с полуплюя утрет нос не только MsCFS2, но и любому другому новому симулятору. И это не пустые слова — в **«Ил 2»** есть несколько совершенно великолепных изюминок, которые, в сочетании, дают неповторимую общую картину.

Каждый день на компьютерном рынке появляются новые игры — новые стратегии, симуляторы, 3d-экшены, квесты, гонки и прочие игрушки не названных мною жанров. И перед выходом каждой новой игры очередной клевый девелопер кричит: «Я самый крутой! У меня самый супер-пупер крутой движок! У меня самое супер-пупер нестандартное разрешение — 1111x666! У меня самые крупные системные требования! Бла-бла-бла, покупайте мою игру!». При этом любому гамеру понятно, что в лучшем случае 30% обещаний разработчика окажутся чистой воды fake, и через месяц-другой об этой игре все забудут.

Но есть и счастливые исключения — когда девелопер не орет о своем проекте на каждом углу, а скромно работает, временами поражая окружающих очередной порцией ошеломительных результатов. Вот, на самом деле, реальный пример такой команды разработчиков — Maddox Games, которые доделывают свой замечательный проект — **«Ил-2»**.

ИГРА НЕ ДЛЯ ВСЕХ

«Ил-2» — игрушка не для всех. Несмотря на так называемые «гибкие системы настроек», это — сложный серьезный НАСТОЯЩИЙ симулятор — без капли аркадности. Не думаю, что эта игра — хороший выбор для геймера, совсем не знакомого с симуляторами, но в то же время уверен, что для опытных и взыскательных фанатов жанра **«Ил-2»** — просто луч света в темном царстве. Почему? Ответ прост: в эту игру безумно ИНТЕРЕСНО играть при максимальном реализме и совершенно неинтересно при включенных упрощениях, бессмертиях, неограниченных боезапасах и прочей пакостью. В **«Ил-2»** есть атмосфера. Даже Атмосфера — с большой буквы. Затягивает — с первой минуты. Молчу о том, что графика совершенно потрясающая — нигде такого не видел раньше. Великолепный виртуальный кокпит. Вспышки пушек на мгновения заслоняют обзор — да, это неудобно, но зато точь-в-точь как в жизни, а главное — безумно красиво. Опять-таки молчу о том, как реалистично движутся управляющие поверхности на внешних видах, как красивы трассеры (кстати, в **«Ил-2»** даже цвета трассеров соответствуют настоящим), как здорово рассыпаются из-под крыльев самолета стреляные гильзы от пулеметов и как великолепны, в конце концов, сами трехмерные модели техники. Я говорю не только о самолетах — тут и танки, и корабли, и зенитные установки. (Правда,



Практически всю игру вы полностью предоставлены самому себе и вольны делать все, что пожелаете.

пока я не видел в игре ни одного человека на поверхности — даже зенитки били по мне с земли без участия оного, что в первый момент несколько расстроило. Впрочем, меня тотчас же убедили, что это ненадолго, и всевозможные фашисты и советские солдаты появятся на земле в изобилии.) Модели наземной и водной техники выполнены просто на «ура!» — часто жаль, что приходится так быстро проноситься над сим великолепием, грохоча пушками, и, в результате, ломать и взрывать все эти трехмерные прелести. Порадую счастливых граждан, которые до сих пор не произвели покупку 3D-ускорителя: вас, господа, минует участь покупателя сей игры, и вы не будете выбиты из колеи работы-учебы-личной жизни на неделю-другую перипетиями 1941-1945 годов — для вас все останется на своих местах. «**Ил-2**» не запускается без ускорителя вообще. Хотя, надо быть откровенным — фраза «поддержка 3D-ускорителя» ушла для нашей эпохи в новейшую историю, и тем, кто акселератором еще не обзавелся, похоже что остается играть исключительно в Retaliator или, на худой конец, в Digger.

ЭПОХА *ВЕЛИКОЙ* ВОЙНЫ

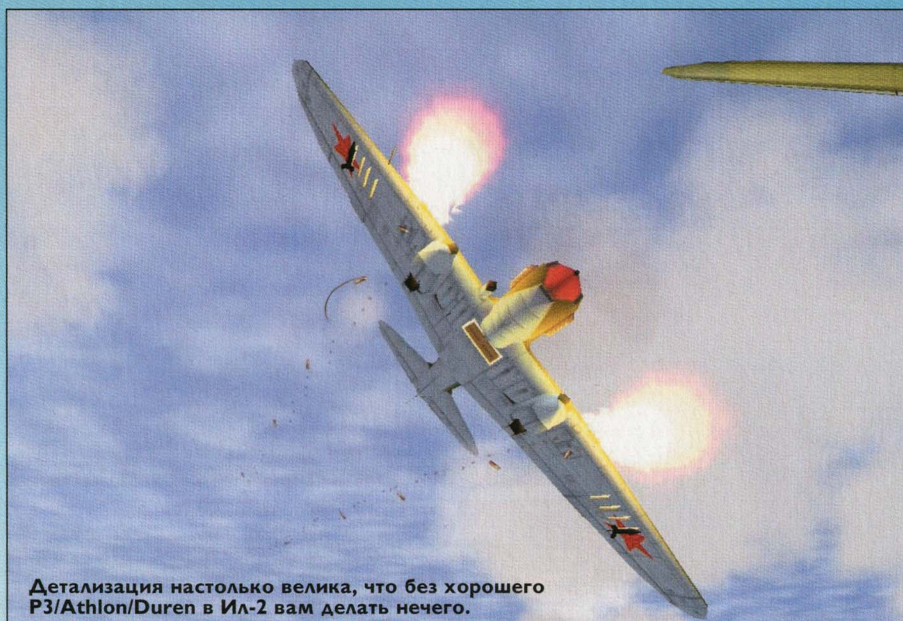
Но вернемся к нашим баранам. Если кто-то еще не понял — на дворе 41 год. И любой мужчина призывного возраста — в том числе Вы — идет воевать (впрочем, как известно из учебников истории и от очевидцев, многие мужчины непризывного возраста тоже отправлялись воевать, но это так, к слову). Вы хотели быть пилотом? Вам сюда. Минимальный курс обучения «Взлет-Посадка», и... вперед! Пришло время дать Гитлеру по загребущим лапам!

Если отбросить всякие вступления и вводности, то в игре — 4 исторических эпизода. Первый — Битва за Москву — отступление наших войск до самой Первопрестольной и оборона Москвы осенью 41-го года. Второй — Сталинградская Битва — в основном поддержка наших войск с воздуха. Третий — битва на Курской дуге: самое пекло войны, самые разные боевые задачи. Четвертый — заключительный — Битва за Берлин и падение Рейхстага. Чтоб быть честным, надо сказать: модной нынче динамической кампании НЕ БУДЕТ. Будет так называемая полудинамическая. То бишь существует обязательная последовательность миссий, а между какими-то из них вставляются сгенеренные компьютером «случайные» миссии. Но, вообще, набор основных миссий — фиксированный, и это есть несомненный плюс: можно при проектировании игры уделить больше внимания чему-нибудь еще. А полетать в этих миссиях можно будет на самолетах, названия которых приведены на врезках.

Перед вашими глазами сейчас находится довольно внушительный список: все это — самолеты, на которых в игре «Ил-2» можно будет полетать в ходе кампаний и в мультиплеере. Модели реальны настолько, насколько это возможно: все особенности машины, каждая мелочь — все-все-все в игре реализовано просто в суприм! При проектировании летной модели каждого самолета были использованы всевозможные материалы — их я лично у гражданина Главного Девелопера видел целую тонну. Среди них — даже реальные флайт мануалы Второй мировой войны, не говоря уж о груде всевозможных книг, альбомов, книжечек, брошюрок и прочего добра. Итак...

Ил-2 — одноместная модификация 40-го года выпуска, оснащенная двумя 20-миллиметровыми пушками.
Одноместный же **Ил-2** образца 41-го года с двумя 23-миллиметровыми пушками.
Ил-2М тип 2 — 42-го года образца, первый двухместный (включающий заднего стрелка) прототип.
Ил-2 тип 3 — 43-го года образца, оснащен новым двигателем АМ-38ф. Естественно, двухместный.
Ил-2 тип 3М — 43-го года образца, две противотанковые пушки по 37 миллиметров.
Ил-2Т — 43-го года образца, торпедоносец.
Ил-2И — одноместный самолет — охотник за бомбардировщиками.
ЛаГГ-3 — базовая модификация 41-го года образца с двигателем М-105.
ЛаГГ-3 — модификация 44-го года с двигателем М-105ПФ2.
МиГ-3 — модификация 40-го года.
МиГ-3 — модификация 42-го года (выпускался по 45-й год), оснащенная 20-миллиметровыми пушками.
P-39N — или «Аэрокобра» — самолет, поставлявшийся в СССР в рамках общеизвестной программы «Ленд-лиза».
P-39Q — самая популярная ленд-лизовская модификация «Аэрокобры».
Bf-109E-4 — знаменитый и порядком всем поднадоевший «Мессер».
Bf-109G-2 — модификация «Мессера» с тремя пушками.
Bf-109G-6 — модификация «Мессера» аж с пятью пушками.





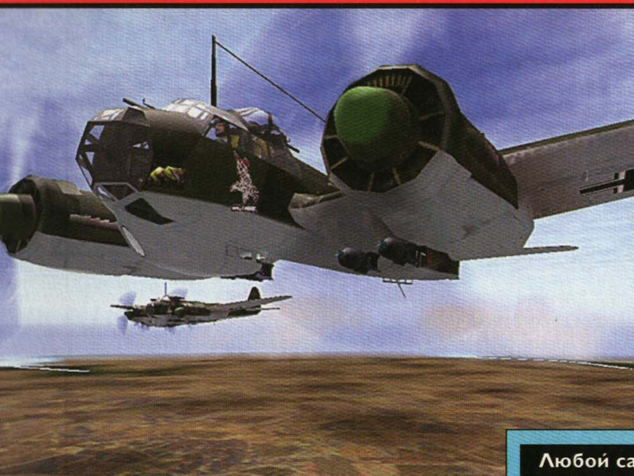
Детализация настолько велика, что без хорошего P3/Athlon/Duren в Ил-2 вам делать нечего.

ЭТО *ЗВУЧИТ!* ЭТО *СМОТРИТСЯ*

«Уделить больше внимания чему-нибудь еще». Чему же еще можно уделить внимание? Например, графике и звуку. Звук, к слову сказать, в игре отменный — все, что только умеет на сегодняшний день технология саундмейкинга, в «**Ил-2**» имеется. Всевозможные трехмерности, эффект Доплера и прочие забубыженности на частоте 44100 — все как положено. Несмотря на то, что звуки работающих двигателей с настоящих самолетов списать не удалось (к сожалению, самолеты очень редко живут по 55 лет), звукорежиссер постарался и синтезировал для каждого двигателя очень близкое к оригиналу звучание. Здесь, конечно, возникает вопрос: а как узнать, насколько это звучание близко к оригиналу? Ответ один: по воспомина-

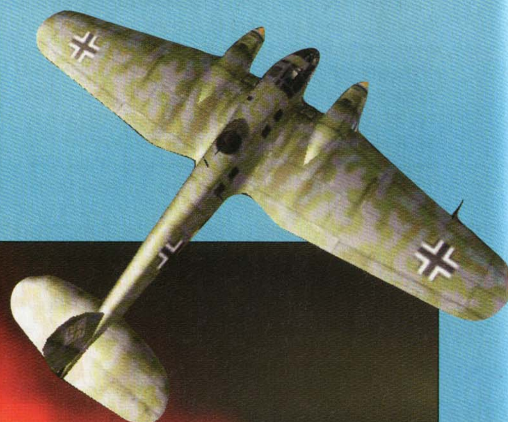


Графический движок добивается своего не количеством полигонов, а изяществом, с которым им найдено применение.



на первый взгляд абсолютно непонятно как. Ничего красивее в жизни не видел ни в одном авиасимуляторе — каждое дерево — отдельный объект, по-разному выглядит под разным углом, и — главное — их тысячи просто! Леса — до горизонта, леса — от края до края. Леса хвойные. Леса лиственные. Леса смешанные. Ураган просто. Никакая текстура — даже самая красивая — такого эффекта не дает.

Ладно: первый восторг прошел — начал работать головой. Упал в лес пару раз, оглядел картину столкновения самолета с землей — и сразу усек, как разработчики лес слепили. Ничего не скажешь — технология остроумная до безобразия: впрочем, когда спросил, можно ли о ней написать в журнале, попросили этого не делать, мол, Ноу-Хау. Такого пока что нет ни у кого. Кинул в лес бомбу — жахнуло, осталась воронка. Спросил у девелоперов, будут ли лесные пожары и поваленные деревья. Объяснили, что не будет ни того, ни другого — слишком много ресурсов компьютера придется отдать под сие неблагодарное дело.





Любой самолет в игре можно довести до подобного состояния. Но лучше этого не делать.

ниям очевидцев. Наших и немецких. И все утверждают, что получилось очень похоже. В общем, звук — круче не бывает.

Дальше — больше. Без хорошей графики звук, увы, не звучит. Впрочем, о том, как великолепно сделаны графические модели в «Ил-2», я уже дифирамбил. А вот о рельефе — пока что не сказал ни слова. Так что самое время. Великолепно сделанные модели поверхностей, все различные холмы, горы, реки и прочие поля. А еще есть великолепный лес, но это — особая песня.

ЛЕС И ЛЕСНИКИ

Когда я увидел в «Ил-2» лес первый раз — чуть на стену не полез. Совершенно невероятно сделано, и, главное, —





Ничего красивее в жизни не видел ни в одном авиасимуляторе — каждое дерево — отдельный объект, по-разному выглядит под разным углом, и — главное — их тысячи просто!





УСТУПОЧКИ

Реализм — реализмом, но кое на какие уступки девелоперам пришлось пойти. Все как в жизни реализовать не удастся (и слава Богу! — не хватало нам еще одной Отечественной для полного счастья). И вот они перед вами — отступления от реальности, которые я смог отыскать в игре.

Во-первых, города меньше своих реальных прототипов. Это естественно и необходимо: создать целый виртуальный Сталинград или Берлин 45-го года — работа тяжелая, достойная отдельного проекта.

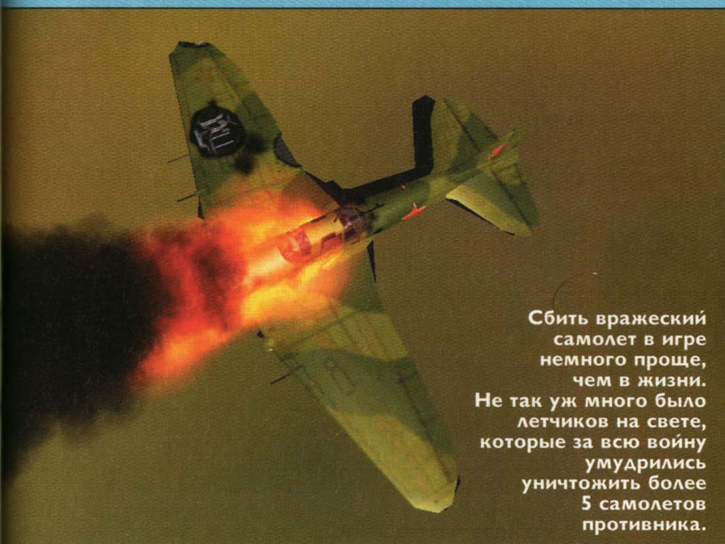
Список самолетов, на которых в игре полетать пока нельзя, но, тем не менее, все они присутствуют в различных эпизодах.

Ли-2 (ака DC-3), И-16, Р-10, У-2 (ака По-2), Ла-5ФН, Ла-7, Як-1, Як-3, Як-7, Як-9, Bf-109K-4, Bf-109E-7/B, FW-190A-8, FW-190A-4, He-111H-6, Ju-87B-2, Ju-87D-3, Ju-87G-1, Ju-52, Ju-88, Fi-156 Storch, Hs-129.

Во-вторых, конечно, сбить вражеский самолет в игре немного проще, чем в жизни. Не так уж много было летчиков на свете, которые за всю войну умудрились уничтожить более 5 самолетов противника. Но если играющий за все кампании собьет пять самолетов — это будет неинтересно, посему — реализм реализмом, а уничтожить противника, в общем-то, будет не очень сложно. На то «Ил-2» и игра как-никак.

В-третьих, память у компа не резиновая. И максимум площади, который удалось запихнуть в одну миссию, — что-то около 400 км. кв. А если играющий вылетает за пределы этой территории, то далее террайн генерится автоматически, а не продолжается в соответствии с реальной географической картой. И в Америку, например, из Берлина улететь не удастся.

В-четвертых, отдельные графические эффекты будут опущены. О лесных пожарах я уже говорил, на очереди — анимированные береговые кромки, борозды от самолетов, севших на брюхо, обломки самолетов, которые остаются после падений. Ничего этого не будет. С другой стороны, в игре и без этого столько всего, что общая картина не абы как и портится.


Сбить вражеский самолет в игре немного проще, чем в жизни. Не так уж много было летчиков на свете, которые за всю войну умудрились уничтожить более 5 самолетов противника.

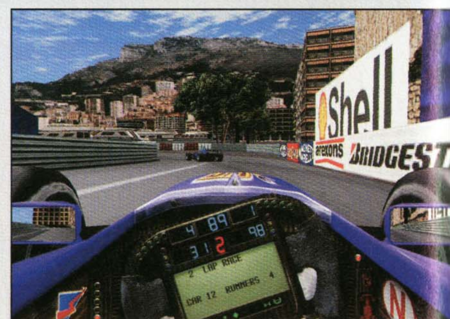


ИТОГО

Итого, что же мы в результате имеем? Классную игру, скажу я вам! И просто гордость берет от того, что делают ее — НАШИ! Русские. Прямо в Москве. Правда, одно омрачает — системные требования. Чтоб от души поиграть, понадобится третий пенек, 128 мешков и бааа-а-а-альшой 64-битный акселератор. Впрочем, до февраля еще успеем проапгрейдить



Платформа: PC
Жанр: Гоночный симулятор
Издатель: Hasbro
Разработчик: Geoff Crammond/Microprose
Онлайн: www.microprose.com
Дата выхода: август 2000



GRAND *PRIX* 3

Сергей Овчинников

Давненько мы не начинали статей с глобальных признаний. Похоже, что сегодня мне придется наконец-таки открыть перед вами всю свою истерзанную читательскими письмами душу. Да, господа, я болею против Шумахера. Против Ferrari. И за McLaren и Мику Хаккинена. Ну вот, теперь, вроде бы, стало легче. Думаете, зачем я сел писать эту статью в последний день перед отправлением журнала на далекие финские берега по толстенному оптоволоконному кабелю? Нет, вовсе не для того, чтобы рассказать о своих предпочтениях в мире гонок Формулы1. Я пишу эти строки, чтобы сообщить о другом радостном событии в жизни всех фанатов F1 - о скором выходе супершедевра Grand Prix 3 от признанного мастера гоночных симуляторов Джеффа Краммонда.

История сериала Grand Prix насчитывает уже без малого семь лет, ведь именно в 1993 году на свет появилась первая серия игры, сразу же признанная тысячами фанатов гонок по всему миру лучшим представителем жанра за свою реалистичность, качественную графику, а главным образом — за наличие погодных эффектов, которые в этой игре появились впервые. В 1996 году Джефф Краммонд выпустил продолжение, Grand Prix 2, основанное на сезоне 1995 года, и ставшее еще одним шагом к совершенному воспроизведению физики поведения машины на трассе. Тут уже были и десятки всевозможных настроек, — настоящий рай для тех, кто любит повозиться с машиной в гараже; и достоверные логотипы спонсоров как на болидах, так и на самих трассах; и с максимальной детализацией смоделированные полтора десятка автодромов, на которых проводились гонки. Волна коммерциализации гонок Формулы-1, прокатившаяся по всему миру (а особенно, по Старому Свету) привела к появлению десятков конкурирующих марок симуляторов от полуаркадного варианта, предложенного Psygnosis и не менее примитивного, но по крайней мере красивого F1 World Grand Prix на N64 и Dreamcast от японского издательства Video System до реалистичного, но бездарного Eidos'овского официального симулятора и новомодного и до некоторой степени неплохого предложения F1-2000 от EA Sports. Но все это для настоящего фаната — так, фантики. Настоящий симулятор есть и должен быть лишь один. Именно поэтому несмотря на устаревшие сезонные данные, многие поклонники Формулы продолжали наматывать круги в Grand Prix 2, не обращая внимания на чужие потуги создать самый совершенный симулятор гоночного болида. И до осени прошлого года, когда Краммонд сообщил о своем желании продолжить сериал, их перспективы представлялись далеко не в лучшем свете.





Итак, **Grand Prix 3** выходит буквально на днях, и всем вам, разумеется, хочется знать, чего же интересного преподнесет нам мастер на этот раз. Прежде всего, игра будет базироваться не на нынешнем, и даже не на прошлом сезоне «Формулы». Краммонд принял решение сделать GP3 по мотивам сезона 1998 года, соответственно, ни Гран При Малайзии, ни четырех канавок на передних колесах, ни новичков Баттона, Де ла Розы и Хайдфельда, ни многих других

новинок последних двух сезонов мы здесь не увидим. Вновь нашему взору предстанут непобедимые МакЛарены, пытающийся догнать их могучий Шумахер и его верный оруженосец Ирвайн, который даже и не мечтает пока о победах. Слабый Stewart Ford, только набирающий силу Jordan и стремительно падающий вниз Williams, — вот реалии недавних событий двухлетней давности. Но пусть все это вас не расстраивает, ведь на все эти жертвы по поводу сезона Краммонд пошел аб-











солютно сознательно. Ведь для создания хорошей игры необходимо не только купить лицензию, но и получить все сведения о технических характеристиках автомобилей напрямую от команд. А ни одна вменяемая конюшня ни за что не станет делиться всеми своими последними секретами с какими-то там игровыми дизайнерами. А вот рассказать о новинках двухлетней давности — это без проблем. Так что в плане эксклюзивности наш **GP3** с легкостью соревнуется с «официальнолицензированными» F1-2000, щеголяющими своими дутыми достоинствами. А новые трассы можно будет создать в редакторе, и даже сам Краммонд пообещал на досуге заняться созданием трасс в Куаола-Люмпуре и в Индианаполисе. Что же касается раскраски машин и положения пилотов, то все это также с легкостью редактируется.



Если раньше основным фокусом в работе над GP2 Краммонд называл формирование правильной реакции автомобиля на разные настройки, то теперь пришла пора как следует заняться весовыми характеристиками болидов. Движок **GP3**, написанный с «чистого листа» много раз модифицировался для того, чтобы максимально реалистично моделировать вес автомашин в игре. Серьезным модификациям подвергалась также и часть, связанная с авариями — Краммонд захотел сделать их настолько реалистичными, насколько это вообще возможно при сегодняшнем развитии техники.

Графическая сторона игры также сделана совсем не так, как у конкурентов. Если сегодня в мире компьютерных игр фотореалистичные текстуры практически никогда не используются и заменяются текстурами, созданными в мощных графических пакетах для придания картинке пущего трехмерного вида. В **GP3** текстуры представляют собой обработанные специальным способом фотографии, отчего игра стала намного ярче; что же касается потери «трехмерности», то в данном случае со скоростями Формулы 1 это изображению вовсе не грозит. Модели болидов — лучшее из всего, что мы видели в симуляторах «Формулы». Отличная детализация, видно даже самые маленькие элементы подвески, монокока, прекрасно сделаны модели гонщиков, хотя традиционно, чтобы не загораживать панель управления, руки гонщика при виде от первого лица куда-то исчезают. При несомненно меньшем количестве видов обзора и летучих телевизионных камер, те несколько, что присутствуют в игре, дают вполне достойную картинку, которую не тянет переключать туда-сюда, чтобы лицезреть драматический момент с наилучшего ракурса. Вообще игра оформлена по-спартански, без особенных наворотов, с простым, но функциональным дизайном. Хотя, признаться, навыки дизайнеров из Namco или на худой конец, Codemasters, тут бы не помешали.

Grand Prix 3 — вполне профессиональный симулятор Формулы 1, и даже самый заядлый фанат найдет здесь все, что только пожелает. Но при этом игра достаточно приветлива и к новичкам, которые выращены на Ridge Racer и считают Gran Turismo «настоящим автосимулятором». Им неведомо, для чего нужны настройки, и думают, что «слик» отличается от «псевдослика» тем, что последний — это проколотый конкурентами «слик». Для них в игре имеется масса режимов подсказок и помощи на самой трассе — от проведения «автоматических» пит-стопов до помощи при торможении перед поворотами для любителей как следует разогнаться и забыть по земную гравитацию.

Дело идет к тому, что пора загибаться, вернее, закругляться. **Grand Prix 3** — настоящий шедевр от жанра автогонок. Как и два его предшественника, новое творение Джеффа Краммонда в полной мере подтверждает репутацию этого великолепного дизайнера и его право называться лучшим в мире симуляторостроителем. Ну а 22 августа всем нам придется выстроиться в очередях к игровым магазинам и палаткам. Ну а потом ждать анонса Grand Prix 4 с такой же радостью и надеждой, какими мы жили последние четыре года...

СИ PREVIEW

В начале марта (#5 (62) 2000) СИ поместила большую статью, посвященную первому после долгого-долгого перерыва творению одного из величайших гейм-дизайнеров нашего времени Дэвида Брэдли. Фамилия этого человека в определенных кругах не менее знаменита, чем, например, Кармак среди квакеров или Гарфилд — среди поклонников Magic: the Gathering.

Лев Емельянов

WIZARDS & WARRIORS

Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Game
Издатель: Activision
Разработчик: Heuristic Park Incorporated
Онлайн: www.heuristicpark.com
Дата выхода: осень 2000

По прошествии пяти месяцев мы решили еще раз вернуться к игре **Wizards & Warriors**, так как за это время по ней появилась куча свежей информации из первых рук. Только давайте в целях экономии драгоценной журнальной площади не будем повторять вещи, о которых уже было рассказано в предыдущей статье, а поговорим о том новом и интересном, что стало известно совсем недавно (всех желающих получить базовые сведения я отсылаю к уже указанному номеру СИ).

КЕЛЬТСКИЙ *ФАРАОН*

Впрочем, хочешь не хочешь, а кое-что повторить придется. Итак, если в двух словах, то **W&W** — это эпическая фэнтезийная ролевая игра, сюжет которой разворачивается в средневековом королевстве Gael Serran. Партия героев (о них мы подробно поговорим чуть ниже) отправляется в яростный поход, чтобы отыскать несущий в себе Черное Пламя легендарный заколдованный меч Mavin Sword — единственное оружие, которое может сразить бессмертного фараона по имени Lord Cet Ude D'wa Kahn.



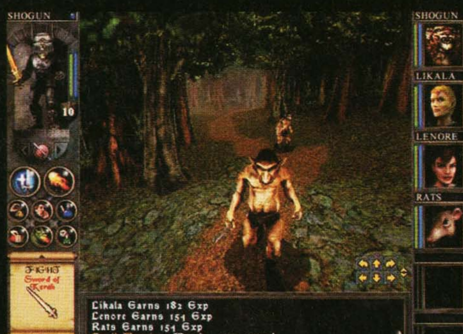


Gael Serran — страна, окруженная со всех сторон горами. Во время игры вы мало что услышите о землях за пределами доступной территории, но на самом деле это королевство — лишь небольшая часть обширного мира. Его история — непрерывная череда войн и перемирий между различными кланами, хотя сейчас, с приходом Лорда Сета, его наводнили такие твари, что всем стало не до междоусобиц. Так вот, первая игра сериала **W&W** (а планируется по меньшей мере трилогия) не слишком углубляется в историю, более подробно все раскроется в продолжениях. Хотя, конечно, некоторые моменты — например, война между Гурками (это такие противные, с клыками, похожие на кабанов) и Эльфами — сыграют свою роль в раскрытии сюжета.



Все годы, что **W&W** пребывала в разработке, велись нескончаемые разговоры о ее феноменальной нелинейности. Но, спрашивается: где же эта нелинейность, если сюжет известен заранее? На это Дэвид Брэдли отвечает так. Да, есть обязательные квесты. Но. В игре три гигантских открытых локации, в каждой из которых — входы в десятки подземелий, замков и т.д. Вы, и только вы, каждый раз решаете, куда направить свои стопы. Простой пример. В

Все годы, что W&W пребывала в разработке, велись нескончаемые разговоры о ее феноменальной нелинейности. Но, спрашивается: где же эта нелинейность, если сюжет известен заранее? На это Дэвид Брэдли отвечает так. Да, есть обязательные квесты. Но. В игре три гигантских открытых локации, в каждой из которых — входы в десятки подземелий, замков и т.д. Вы, и только вы, каждый раз решаете, куда направить свои стопы.



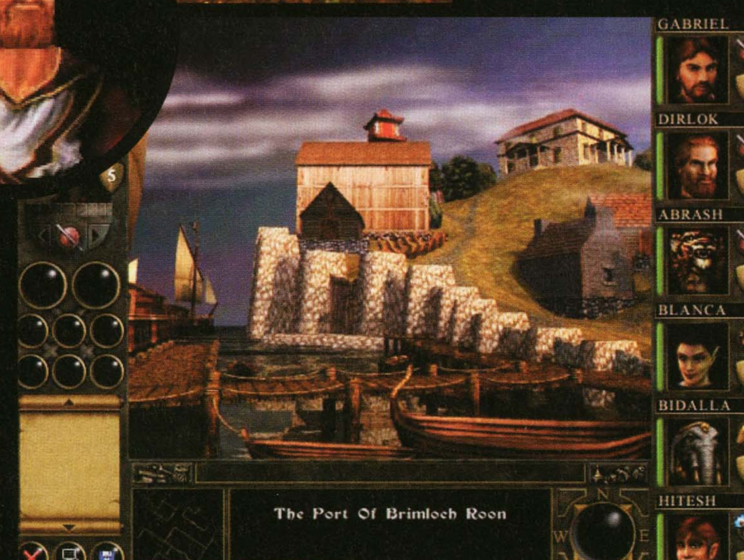
персонажу от этих расовых черт — ведь сколько ни качай силу или мозги, а из маленького и толстого не станешь высоким и худым!

Выбранная роль определяет, что герой способен, а что не способен совершить. Вначале вам доступно только 4 базовых профессии — Warrior, Wizard, Priest и Rogue, затем, по мере вступления в Гильдии, персонажи смогут выучить еще 11. Здесь мы подходим к очень любопытному моменту — смене роли, или Role Ascension (выражаясь терминами AD&D — Dual Class). При этом персонаж сохраняет все достижения, полученные за время пребывания в предыдущих ролях, например, если вор 15-го уровня станет бардом, то этот новый бард будет по-прежнему являться вором 15 уровня при выполнении действий, свойственных «профессии вора». А если по достижении вашим новым бардом 7 уровня вы превратите его в рейнджера, то он и в дальнейшем сможет использовать все способности барда и вора наравне с новыми умениями рейнджера. Более того, персонажи смогут продолжать совершенствовать навыки предыдущих профессий! По-моему, такого не было еще нигде. Только не подумайте, что все так просто и приятно: чтобы осуществить подобную метаморфозу, герой должен, во-первых, соответствовать минимальным требованиям своей новой роли, а во-вторых, — выполнить в гильдии специальный квест. Так что раем служба все равно никому не покажется.

В игре будет около 35 навыков, или скиллов, которые можно повышать по мере прокачки героев. Среди них — как общие, так и специальные, свойственные только конкретному классу (например, воры умеют вскрывать замки и обезвреживать ловушки). Каждая сфера магии — это тоже отдельный скилл, когда маг или священник выбирает новое заклинание для изучения, его навык владения данной книгой автоматически увеличивается (этот же параметр определяет уровень доступных вам заклинаний). С оружием ситуация аналогичная: умения драться мечом и топором — это две большие разницы, и, по мере использования персонажем одного из этих орудий смертоубийства, он будет делать это все лучше и лучше. Еще пара примеров. Навык Sorcery определяет силу заклинаний персонажа, т.е. всеми любимый Flamestrike, скастованный героем, у которого этот скилл хорошо прокачан, будет намного сильнее, чем то же самое заклинание, сделанное новичком (аналог Spell Power из Heroes 1/2/3). Навык Scout помогает определять нахождение монстров в округе. Скилл 2nd Weapons дает возможность атаковать дважды (но у героя должно быть оружие в каждой руке). Forging позволяет ремонтировать поврежденное снаряжение.



Во время этого долгого и славного пути героям предстоит порубиться с монстрами 80 типов (350 уникальных разновидностей). Внешне они разнятся от жутких чертей до изящных полуголых девушек. Д. Брэдли говорит, что потратил кучу времени, добиваясь, чтобы каждое чудище сражалось в собственной и легко узнаваемой манере.



самом начале игры, выйдя из деревни, можно отправиться в Crypt, можно прогуляться на Озеро Нимф, можно переплыть реку и заглянуть в Toad Village и т.д. Прохождение **W&W** займет, по меньшей мере, 200 (!) часов, а так называемых чек-пойнтов, по мере достижения которых развивается сюжет, — всего несколько штук. Практически всю игру вы полностью предоставлены самому себе и вольны делать все, что пожелаете. Плюс добавьте сюда целых 100 NPC (неигровых персонажей). В принципе, все они имеют отношение к сюжету. Но вы можете пройти игру 2-3 раза до самого конца, а некоторых так и не встретить — каждое прохождение будет абсолютно уникальным, зависящим как от состава вашей партии, так и от случайных событий.

Во время этого долгого и славного пути героям предстоит порубиться с монстрами 80 типов (350 уникальных разновидностей). Внешне они разнятся от жутких чертей до изящных полуголых девушек. Д. Брэдли говорит, что потратил кучу времени, добиваясь, чтобы каждое чудище сражалось в собственной и легко узнаваемой манере. На этом все с информацией общего плана, переходим к самому сладкому — ролевой системе.

СВИНЬЯ, *КРЫСА*, КОТ *И* СЛОН...

Прежде всего, давайте определимся с понятиями, так как в своем стремлении быть оригинальным Дэвид Брэдли вводит собственные термины для давным-давно устоявшихся понятий. Итак, расы в **Wizards & Warriors** называются кланами. Классы, или профессии героев, — ролями. Школы магии — книгами.

Начнем с кланов.

Всего их 10. Пятеро гуманоидных — Human, Elf, Dwarf, Gnome, Pixie — и пятеро вполне «звероподобных» — Omphaaz (слоны), Whiskah (коты), Gourk (кабаны), Ratling (крысы) и Lizzord (ящеры). Принадлежность к клану определяет «природу» героя (например, Omphaaz — существа очень медлительные, но обладающие сильнейшими магическими способностями). И никуда не деться



Но помимо «прокачиваемых» навыков в игре еще будут специальные, в том числе и расовые, способности (traits), числом более 60, которые повышать никак нельзя, они или есть, или их нет. Например, все Ratling'и получают бонус при нахождении кладов, а Эльфы — легче обучаются новому. На данный момент известно о Cloak of Night (невидимость), Vampire's Bite (лечение при выпивании крови у врага), Lethal Fist (способность убивать с одного удара), Guardian Angel (персонаж не умирает, а остается с одним хит-пойнтом)... В общем, мне все это сильно напоминает ролевую систему Fallout, а учитывая, что первая информация о W&W (тогда она еще звалась Deep Six) появилась совсем незадолго до выхода первой части указанного шедевра, прямо не знаешь, что и думать про великого Брэдли... :)

В самом начале игры вы имеете право создать в Деревенской Гостинице до 15 различных героев. При этом выбирается клан, пол и одна из четырех указанных выше стартовых профессий. В зависимости от клана и роли, очки атрибутов (Strength, Intellect, Spirituality, Fortitude, Agility, Dexterity, Will и Presence) распределяются таким образом, чтобы соответствовать минимальным требуемым значениям. Оставшиеся Attribute Points игрок распределяет самостоятельно. По мере того как герои получают новые уровни, им даются дополнительные Attribute Points, используя которые, можно и дальше повышать характеристики и навыки.

Кстати, вы совершенно правильно прочли цифру в начале предыдущего абзаца — максимальное число героев действительно 15. А как же скриншоты? — спросите вы. А вся штука в том, что одновременно в партию можно включать лишь шестерых, а остальные будут сидеть и пьянствовать. Одной из очень привлекательных фишек W&W была обещанная возможность разделять партию. Так вот, этого не будет. Отменили. Это, впрочем, не значит, что Брэдли не нравится сама идея — просто на данный момент ее невозможно реализовать таким образом, чтобы это не напрягало в процессе игры. Кстати, тому же псу под хвост пошел многопользовательский режим. Его зарубил на корню гигантский размер **W&W**: даже самая небольшая локация требует около 15 часов на прохождение. Поэтому авторы решили, что пошло оно все на фиг, и... выкинули Multiplayer. А кому сейчас легко?







Закрывая главу о ролевых элементах, нельзя не упомянуть о предметах, надеваемых на наших храбрецов. Их в **Wizards & Warriors** будет около 500. При наличии у кого-нибудь из членов партии (пардон за каламбур) навыков Enchants или Blessing можно будет наложить на предметы экипировки различные заклятья — шесть заклинаний, накладываемых на оружие, и шесть — на броню и ювелирные побрякушки.

ЛИКБЕЗ ДЛЯ МАГА

Школ, или книг, магии в **W&W** будет шесть: Spirit, Sun, Moon, Vine, Stone, и Fiend. В каждой из них примерно по 17-18 уникальных спеллов семи уровней — итого более 100. Различным классам героев доступны разные книги, но со сменой роли персонаж не теряет заклятий, уже известных ему по предыдущей профессии. Одна из самых эффективных магических школ — Fiend Magic, куда входят заклинания вызова монстров, сражающихся вместе с партией. Кстати, любимое заклятье Дэвида Брэдли — Twisted Master, с помощью него мы берем контроль над одним из врагов и заставляем его драться со своими товарищами. Заклинание Vanish быстренько телепортирует вас в... на самом деле никто не знает заранее, куда его телепортируют, но, по крайней мере, недалеко. Во

ДЭВИД БРЭДЛИ — 20 ЛЕТ ИГРОДЕЛАНЬЯ

В 4 года маленький Д.Брэдли увлекался бриджем, а в 5 — стал страстным поклонником шахмат. За годы учебы в школе и колледже он понял, что тяга к играм у него в крови — Дэвид не мог прожить без этого ни одного дня, независимо от того, сколько на нем висело неотложных дел. Тогда же, в колледже (это было во второй половине 70-х гг.), он начал играть в RPG и постепенно осознал, что на самом деле его родной язык вовсе не английский, а язык программирования. Как раз в это время компания Apple выпустила свой первый компьютер, и Брэдли пропал окончательно. По окончании колледжа он взял напрокат Apple II+ и начал делать свою первую игру Parthian Kings — голодающий художник, живущий духовной пищей, которую дают занятия искусством. Однако ему повезло. Один из знакомых Дэвида вывел его на деловых людей, которым срочно требовались определенные программы. Два парня стали партнерами — один полностью взял на себя финансовую часть, а другой делал всю программистскую работу. Днем Дэвид писал всевозможные бизнес-приложения — банковские, медицинские, базы данных и т.д., а по ночам делал игры. И в 1981 году Parthian Kings была опубликована фирмой Avalon Hill.



Дэвид Брэдли своей известностью обязан именно Wizardy V. Для того времени игра оказалась настоящим технологическим прорывом.



Свою первую RPG Брэдли закончил, когда на свет уже появилось несколько серий Wizardry. Он послал ее издателю, и через какой-то год непрерывных телефонных переговоров игру приняли — но с одним условием: она должна была стать одной из серий Wizardry. Что поделать — Дэвиду пришлось переписать все с нуля, и так родилась Wizardry V: Heart of the Maelstrom. Работа была закончена в середине 1986 года. Но поскольку издатель анонсировал предыдущую часть (Wizardry IV: Return of Werdna) еще несколько лет назад, а до ее завершения оставалось еще около года, выход Wizardry V задержался на целых два года — игра была опубликована в 1988-м, спустя целых 4 года после завершения работ над первоначальным вариантом. Ну, а затем пришел успех. Окрыленный им, Брэдли переписал всю игровую механику сериала, разработал новую ролевую систему, и в результате Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge вознесла его еще выше на девелоперский Олимп. Что же касается 7-ой, и на данный момент последней, серии, то Crusaders of the Dark Savant и поныне остается нетленным шедевром, и Мастер по праву гордится им.

Последние 3 (если не больше!) года он работает над Игрой Своей Жизни, в которой надеется реализовать все, о чем мечтал эти 20 лет. Начавшись как Deep Six (издатель Virgin), переродившись затем в Swords & Sorcery (Westwood), а под конец, перейдя под крылышко Activision и назвавшись Wizards & Warriors, Игра Всей Жизни Дэвида Брэдли постучит к нам в окошко этой осенью (если, конечно, в очередной раз не отложится).

всяком случае, для быстрого ухода от группы крутых монстров — лучше не бывает. Circle of Fire окружит партию стеной огня и славно поджарит всех, кто попытается ее преодолеть. Vine of Life напоминает уже описанный выше trait под названием Guardian Angel — пока оно работает, никто не помрет. А еще одно «винное» заклинание, Toughen, временно повышает здоровье на 10 HP. Кастуем его десять раз подряд, и мы непобедимы! В общем, похоже, что каждое из 100 заклятий чем-то интересно и полезно в определенной ситуации.

БОЙ-ПАУЗА-БОЙ

То, что для сражений используется оригинальная боевая система, названная «Адаптивное разбиение времени» (Adaptive Time-Phasing), было известно еще полгода назад. Суть в том, что бой идет в реальном времени, но вы в любой момент можете остановить его ход, чтобы подумать, выбрать заклинание, поменять оружие и т.д. Получив приказ, какой удар наносить или какое заклинание кастовать, герой будет выполнять его до тех пор, пока не кончится мана или не сломается оружие. Правда, неясно, что здесь такого оригинального? Если я правильно понял, речь идет о самом банальном реальном времени с возможностью отдавать приказы на паузе. Или же Брэдли что-то не договаривает. Во всяком случае, он клянется, что никакой аркадности не будет. Задача игрока — принимать решения, а не демонстрировать ловкость в обращении с мышкой.





В лучших ролевых традициях весь наносимый героями урон зависит лишь от прокачки соответствующего навыка, от используемого оружия, брони и т.д., но ни в коем случае не от реакции игрока. Аналогично, если вы приказали вору разминировать ловушку, то его успех или неуспех определяется только уровнем соответствующих умений.

ТЕХНИЧЕСКИЕ МЕЛОЧИ

«Софтверному режиму — быть!» — провозгласили разработчики. При этом рекомендуемые требования: P II 400 с 16-ти мегабайтной 3D картой. Разрешения — от 640x480 до 1024x768. В наличии трехмерный звук. Обещана умная автокарта с возможностью делать пометки и не менее умный журнал.

ДО ВСТРЕЧИ ОСЕНЬЮ!

Люди! Я боюсь сглазить, но, по-моему, она таки выйдет этой осенью. Слишком уж раздувается шумиха, слишком много подробностей становится известно. Короче, у тех, кого Quake 3 не раскрутил на покупку современного акселератора, есть шанс за оставшиеся пару месяцев исправить эту ситуацию и встретить **Wizards & Warriors** во всеоружии.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

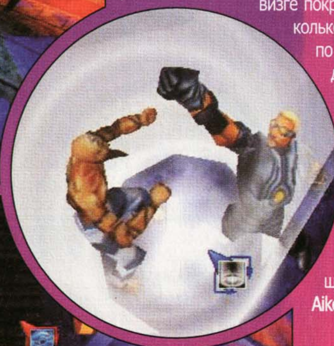
Платформа: PC
Жанр: 3D-action/RPG
Издатель: Fox Interactive
Разработчик: Monolith Productions
Онлайн: http://www.foxinteractive.com
Дата выхода: IV квартал 2000

Вячеслав Назаров

Какая крыша не любит быстрой езды? Однажды, возвращаясь в конце трудовой недели домой, я решил воспользоваться услугами частного извозчика. Однако водители летящих мимо машин почему-то совсем не хотели моих денег. Но за несколько секунд до того момента, когда я уже было решил впасть в отчаяние, передо мной остановилось настоящее чудо природы: летательный аппарат «Ниссан 300» цвета моей мечты.

Водитель предложил довезти меня безвозмездно, то есть даром. Впрочем, по нему было видно, что остановился он не из-за денег, а просто из-за широты натуры. Вид его говорил именно об этом: золотые цепи где только можно, рожа мясника, прическа, как у стриженного мопса... Трогаться мы не спешили. Сначала была включена музыка в стиле «умц-умц-умц», сопровождавшаяся словами: «Я люблю хаос, я танцую хаос!». И тут из динамиков раздался вопль: «Я люблю колбасу!!!». На «колбасе» водила втопил педаль газа в пол, и меня с головой вмяло в кожаное кресло. Дальше помню смутно и, как вспомню, обливаюсь холодным потом: по шоссе мы мчались как по слаломной трассе, где остальные машинки от нас шарахались как гибкие вешки. Пресс у меня свело и нога окоченела, пытаясь продавить под собой пол, чтоб выжать педаль несуществующего тормоза...







Когда я, спустя несколько минут, показавшихся мне вечностью, на ощупь вылезал из «Ниссана» и столбняка одновременно, добрый водитель спросил меня: «Ну что, страшно?!» В ответ я смог только обернуться. И тут летчик промолвил: «Тебе страшно, а мне, думаешь, не страшно?! Но это ерунда еще, я тут до тебя бабу одну подвозил, так она вообще обоссалась, ты, случай, сзади не мокрый?!» На этих словах дверь захлопнулась, и машина растворилась в визге покрышек... С мыслями о том, насколько здорово, что если не все, то, по крайней мере, некоторые люди, такие, как этот ниссановодитель, уже сегодня могут полностью контролировать свои эмоции, я на шатающихся ногах пришел домой. Ведь если так пойдет, то скоро сила мысли станет основным источником энергии. Это подтверждает и готовящаяся к выходу игра **Sanity: Aiken's Artifact.**



ВОСПОМИНАНИЯ О БУДУЩЕМ

Уже через 30 лет ментальная энергия превратилась в самую могущественную силу на нашей планете. Отдельные представители человечества вдруг обнаружили в себе сверхъестественные способности, которые они и бросились демонстрировать всем подряд. И эти уникальные возможности открыли перед ними призрачные ворота могущества вселенского мас-

штаба. Разумеется, за такими индивидами нужен глаз да глаз. Поэтому в спешном порядке была учреждена организация, получившая название The Department of National Psionic Control (DNPC) и призванная, соответственно, заниматься контролем за воспламеняющими взглядом и тушащими точно так же. Ведь поскольку человек наделен разумом, то естественно, что встречаются и обделенные. Именно злодеев, бездумно пользующихся своими уникальными способностями в антигуманно-криминальных целях, и старался остановить Департамент. Основную ударную силу отряда составляли не совсем обычные люди. Они также обладали сверхъестественными талантами. Но вместо того, чтобы с их помощью попытаться выиграть в «Царя горы», карабкаясь на вершину мира, эти достойные псионики (так называли в будущем телепатов-экстрасенсов) боролись со своими злобными собратьями.

В **Sanity: Aiken's Artifact** в роли агента DNPC Натаниэля Каина игрокам предстоит наводить порядок в рядах распоясавшихся псиоников, при этом стараясь не сойти с ума, что довольно непросто. Это подтверждает и пример родного брата Каина — Авеля. Именно братья стали первыми, на ком было решено испытать сыворотку, которая позволяла использовать возможности мозга на 100%. Результатом того было то, что ковыряться в носу для них оказалось очень опасным, так как любое неосторожное движение могло привести к царапанью мозгов и, соответственно, нарушению тех или иных их функций. Каин был правильным и послушным существом, в отличие от Авеля, который не соблюдал технику безопасности, ведя раскопки в своей носоглотке. Как итог, один из родственников пошел работать агентом Департамента по контролю за псиониками, а второй решил стать профессиональным сумасшедшим маньяком. И будучи идейными противниками, в **Sanity: Aiken's Artifact** им предстоит столкнуться лицом к лицу...





НОВОЕ? ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ!

В новом проекте Monolith Productions применяется довольно старый движок. Для **Sanity: Aiken's Artifact** разработчики решили использовать Lithtech, который засветился еще два года назад в таких играх, как Shogo: Mobile



Armor Division и Blood 2: The Chosen. Впрочем, движок был существенно доработан, чтобы максимально соответствовать реалиям сегодняшнего дня, однако стоит понимать, что это не Quake III и уж тем более не Unreal Tournament. По сравнению с последними проектами, созданными на базе Lithtech, **Sanity: Aiken's Artifact** будет отличаться не только улучшенной технической стороной, но и вообще всей игровой концепцией. Вместо заурядного FPS перед нами должен предстать самый настоящий 3D-action с элементами RPG a la Diablo. Однако, атмосфера в этих играх, по словам разработчиков, будет совершенно разной.

ТАЛАНТ! НАСТОЯЩИЙ ТАЛАНТ!

Главной особенностью **Sanity: Aiken's Artifact** должны стать «таланты», они же способности, являющиеся основой игры. Всего в ней будут присутствовать 80 талантов, разнесенных на 8 тотемов. Если перейти на стандартный язык RPG, то окажется, что это «всего лишь» 80 с лишним заклинаний, относящихся к разным магическим школам. В **Sanity: Aiken's Artifact** представлены следующие школы-тотемы: смерть, демонология, огонь, иллюзия, наука, буря, Солнце и правда. Довольно разнообразный список, не правда ли? Непосредственно Каин специализируется на огненной стихии. Но стоит помнить, что каждый раз, когда он прибегает к помощи огня, его психическое здоровье слегка ухудшается. И если довести героя до практически полной потери душевного равновесия, то он просто не сможет дать достойный отпор негодяям и падет жертвой любого дурацкого фокусника, способного лишь на превращения свинца в золото.

Стоит обязательно отметить тот крайне любопытный факт, что в игре сами таланты во многом схожи с картами знаменитой Magic: The Gathering. Таким образом бойцы-псионики станут коллекционировать карты-таланты, собирая из них колоды, которые будут призваны отвечать потребностям в ходе того или иного сражения. Кстати, радует то, что такая схема в дальнейшем позволит разработчикам с легкостью вводить в игру и новые таланты.

ДВА К ШЕСТИ

Как уже говорилось выше, Каин питает слабость к огненной стихии, в связи с чем является официальным представителем тотема огня. Его лучшим другом в **Sanity: Aiken's Artifact** считается Бобби — 10-летний оболтус (аборт делать однозначно поздно), относящийся к тотему Правды. Остальные шесть тотемов стали домом родным для злодеев, с которыми Каину придется столкнуться в ходе спасения мира от отрицательных псиоников. Ими разработчики решили сделать Присциллу Девайн, считающуюся приверженцем Солнца, доктора Джоан Айкен, злодействующую на ниве Науки, Адриана Старра, которому не дают спокойно спать лавры Амаяка Акопяна, и поэтому решившего посвятить себя Иллюзиям. Фанатом Смерти стал Аджани Намду, специалистом в области Демонологии — профессор Кребспаун, а Авелю достался штормовой тотем.

По мере того, как хороший и настолько умный, что становится интересно, не жмет ли ему череп, Каин будет уничтожать одного злодея за другим, их таланты станут пополнять его коллекцию. Хотя она и не будет очень разнообразной. Большинство способностей персонажей в Sanity: Aiken's Artifact носят наступательный характер, хотя, безусловно, игрокам встретятся и несколько полезных умений, с помощью которых можно будет реализовать эффективную оборонительную тактику.

САМОКОНТРОЛЬ ЕСТЬ САМОКОНТРОЛЬ

Разобраться в хитросплетении карт в игре должно быть достаточно просто. Если вдруг игрок потеряет душевное спокойствие и начнет паниковать, запутавшись в своих колодах, то ему будет достаточно щелкнуть на иконке, чтобы узнать, что это за талант и сколько здоровья надо потратить, чтобы им воспользоваться.

Если судить по демо-версии **Sanity: Aiken's Artifact**, то играть в окончательную версию игры будет легко и приятно. В любой момент с помощью лишь одного щелчка мыши можно узнать всю информацию о том, с кем приходится общаться в настоящий момент. Также игроки, страдающие амнезией и регулярно посещающие врача, несмотря на то, что им не раз говорилось, что эту болезнь не лечат, получат возможность регулярно уточнять задание на миссию. Для этого надо всего лишь нажать на иконку телефона и выслушать необходимую информацию. Однако поскольку в **Sanity: Aiken's Artifact** титры будут отсутствовать как класс, все сведения придется воспринимать только на слух. В этом не было бы ничего страшного, если бы не тот факт, что роль Каина будет озвучивать негритянская говорилка речитатива Ice T. А это значит, что понять главного героя удастся не сразу и далеко не всем.

Впрочем, развитие человечества и в самом деле идет семимильными шагами. Возможно, уже в ближайшие несколько месяцев люди научатся использовать больше, чем жалкие 8% своего мозга. А это значит, что к тому моменту, когда Sanity: Aiken's Artifact появится в продаже, мы уже будем настолько просвещенными, что сможем без труда влиться в ряды виртуальных псиоников.

СИ PREVIEW

Платформа: PC
Жанр: 3D-action/adventure
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Red Storm Entertainment
Онлайн: http://www.redstorm.com
Дата выхода: IV квартал 2000

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Наша жизнь прекрасна и удивительна. Хотя скорее все же удивительна, нежели чем прекрасна. И, пожалуй, только рождение, смерть и любовь стоят в ней доброго слова. Впрочем, все же в один ряд с этими замечательными вещами стоит поставить еще и свободу. И неважно, что полная и безграничная свобода представляет собой всего лишь химеру, рожденную больным воображением романтиков. Нет ее ни в поту-, ни в посюстороннем мире. И уж, конечно, не пахнет ею в так называемом демократическом обществе. Ведь известно, что демократия — это когда есть много-много мнений и мое — правильное. К сожалению, не все это понимают.

Вячеслав Назаров

Ржавый бункер — моя свобода
Сладкий пряник засох давно
Сапогом моего народа
Старшина тормозит говно...
Егор Летов «Государство»







Когда перед некоторой весьма солидной организацией, которой я оказываю некоторые услуги, встал вопрос о том, как бы ей предстать в наилучшем свете на грядущей пафосной международной выставке, дабы привлечь к себе всеобщее внимание, мне и моим коллегам была дана полная «свобода» в выборе методов и средств. Однако, когда руководители узнали, что мы запланировали пригласить на мероприятие звезду российской эстрады — ВИА «Коррозию металла» с его эротическим шоу, нам вынесли благодарность, отобрали выделенный бюджет и потратили все деньги сами. В результате был приобретен вагон банальных ручек (ножки ожидаются со дня на день) с фирменной символикой, с помощью которых планируется подкупать клиентов и вызывать зависть у конкурентов. Битва за свободу творчества была проиграна. Но, тем не менее, то тут, то там и даже в виртуальных мирах вспыхивают войны, участники которых все еще борются за мифический призрак. Очередная битва должна уже скоро состояться в новой игре **Freedom: First Resistance**, создаваемой авторами знаменитой Rainbow Six.

Задумавшись о сюжете будущего шедевра, Red Storm Entertainment по-быстрому приобрела лицензию на Вселенную, придуманную в романах широко известной в узких западных кругах писательницы Энн МакКэфри. Игра создается по мотивам первого романа трилогии Freedom, называющегося соответственно **Freedom: First Resistance**. Речь в ней опять пойдет о мрачном будущем Земли. В том времени человечество вновь ждет тяжкое испытание, даже более ужасное, чем великая засуха в джунглях, регулярно возникающая после торжеств по случаю дня рождения Маугли. На этот раз на нашу родную планету вторглись инопланетяне, которым удалось резво захватить наш отчий дом, загнав человечество в резервации. Но окончательно подавить сопротивление людей они все же не смогли. Отряды повстанцев продолжали изо всех сил портить жизнь космическим агрессорам. Среди отважных бойцов оказалась и Энджел Санчес, жутко напоминающая героиню Линды Гамильтон из знаменитого Terminator 2: Judgement Day. Собрав собственную команду, эта храбрая дама стала одним из лидеров партизанского движения, пугая космических захватчиков сильнее, чем Иван Сусанин — поляков...

Freedom: First Resistance представляет собой игру, в которой с помощью переработанного движка Rainbow Six: Rogue Spear разработчики хотят гармонично объединить целый ряд интересных вещей. Сложные головоломки и ноговыворачивалки будут сочетаться с постоянным общением с компьютерными персонажами и непрекращающимися рукопашными драками с ними же. Впрочем, сюжет игры обещает быть довольно линейным на протяжении всех 18 миссий. Перед каждой из них заботливый компьютер будет выдавать краткий брифинг и вверять в подчинение игрокам от одного до трех персонажей, каждый из которых просто обязан дожить до конца приключения.

Стоит отметить, что внешний вид героев и их анимация находятся в **Freedom: First Resistance** на высоком уровне. Любой из персонажей обладает набором из более чем 700 движений, причем многие из них уникальны для каждого бойца. Убедиться в этом нам предстоит, наблюдая за творящимся безобразием с помощью виртуальной камеры, которая будет работать по той же схеме, что и ее коллеги из других боевиков от третьего лица: ее свобода станет ограничиваться 90 градусами. Причем во время батальных сцен она вообще будет замирать, дабы не мешать своим дерганьем игрокам. Впрочем, я бы предпочел динамический обзор, но разработчики не прислушались к моему голосу.

Таким образом, сражаясь за свободу в **Freedom: First Resistance**, сами игроки будут фактически лишены ее. Линейный сюжет, невозможность подобрать оптимальный вид говорят о том, что перед нами окажется очередной mainstream-проект, способный стать утешением для бойцов виртуальных фронтов лишь на время, пока не появится что-то стоящее. То, что все-таки даст нам настоящую свободу. Или хотя бы ее ощущение.

СИ PREVIEW



ваш

zenon.ru



ZENON N.S.P.
http://www.zenon.ru

ВАШ СЕРВЕР В ХОРОШЕЙ КОМПАНИИ!

Компания «ЗЕНОН Н.С.П.» предлагает новую услугу:
АРЕНДА ВЫДЕЛЕННОГО ФИЗИЧЕСКОГО СЕРВЕРА
на основе серверных платформ Intel ISP 1100/2150

- скорость подключения от 1 до 100 Mb
- 5 готовых конфигураций серверных платформ
- возможна конфигурация "на заказ"
- гарантированное электропитание и климат-контроль
- круглосуточный мониторинг технического состояния

Установка
Ежемесячная плата от $215
ЗА ВСЕ!



http://www. zenon.ru/service
e-mail: access@zenon.net
тел: (095) 232-3797

Кстати, это намного дешевле,
чем держать свой сервер в офисе ...

TEST *DRIVE* RALLY

Вячеслав Назаров

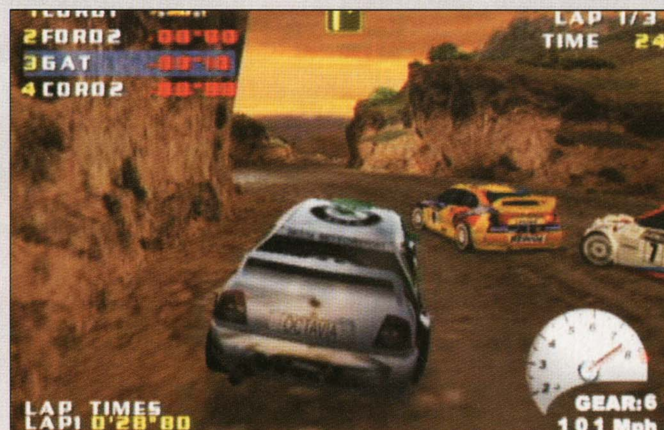
Довольно длительное время во всем цивилизованном и не очень мире бытовало мнение, что в России две беды: дураки и дороги. Сегодня в очередной раз выяснилось, что это все же не совсем... даже боле того — совсем не так.

На самом деле беда у нашей многострадальной родины всего одна: дороги строят дураки.К несчастью, убеждаюсь я в этом ежедневно, когда возвращаюсь из забоя в центре Москвы к себе в лачугу, ютящуюся на окраине огромного мегаполиса. Вот и буквально на днях я недолго пребывал в радостном расположении духа (это где-то между печенью и селезенкой). Повод для оптимизма и в самом деле был: мне удалось покинуть свое рабочее место за 14 минут до того момента, когда должен был вернуться горячо любимый шеф и ужаснуться тому, чем мы занимаемся под конец рабочего дня. Впрочем, спустя некоторое время я понял, что лучше уж мне было бы предстать перед ликом начальника. Дело в том, что по пути домой я попал в замечательную пробку, вызванную временным сужением трассы E95 фактически в самом ее начале в вечерний час пик. Конечно же, всем известно, что нет ничего более постоянного, нежели временное. Поэтому я ничуть не удивился тому, что шоссе пере(к)рыто до сих пор... А в тот раз я смог переночевать в своей постели, а не в дороге лишь благодаря водителю, о котором расскажу как-нибудь в другой раз. Важно то, что именно в такие моменты больше всего на свете хочется запрыгнуть в кресло водителя чудо-машины и мчаться вперед, невзирая ни на что. К сожалению, возможно это лишь по ту сторону экрана... Впрочем, виртуальные гонки становятся все более реальными. И полагаю, что готовящаяся к выходу игра Test Drive Rally подтвердит мои слова.

Разработкой новинки, которая должна потрясти или хотя бы встряхнуть устои жанра автомобильных гонок, занимаются ребята из Digital Illusions, прославившиеся своим безумно красивым Motorhead. Первоначально шведы планировали обозвать новую игру Rally Masters, но издатели почему-то настояли на смене имени (хотя я считаю, что настаивать лучше на грецких орехах).

По своей игровой концепции **Test Drive Rally** представляет классическую «ралливую» игру, впрочем, отягощенную некоторыми оригинальными моментами. Помимо стандартных видов состязаний, таких как Одиночная гонка, Чемпионат и многопользовательские заезды, в новом проекте будет присутствовать такой режим, как «Гонка с призраком». Заключаться это соревнование с представителем загробного мира будет в том, что помимо игрока на замкнутой трассе появится еще всего лишь один автомобиль. Но дело в том, что он окажется полностью идентичным той машине, на которой решит выступать виртуальный водитель. Таким образом, победа будет зависеть лишь от уровня водительского мастерства, а вовсе не от степени навороченности машины. Впрочем, в игре будет присутствовать и возможность настройки своего железного коня. Компьютерные автомеханики, помимо всего прочего, получат шанс проявить себя как талантливые специалисты по выбору оптимальной для того или иного случая резины или рессор. От этого, естественно, будет зависеть поведение машины на трассе и, как следствие, те повреждения, которые она получит в ходе заезда. Все безобразия, творящиеся с машиной под веселенький скрежет металла, в игре станут демонстрироваться только и исключительно в режиме реального времени, чтобы водители насладились красотой разрушения и поэзией уничтожения в виртуальной Вселенной и никогда уже не делали так в мире реальном.

Вообще, в **Test Drive Rally** встретятся около 25 автомобилей всех классов и всех возрастов. Разработчики обещают, что каждый из них можно будет раскрасить по собственному вкусу, но тут же делают оговорку, что цветовых схем для каждой стальной твари будет «от двух и более». За руль всех этих разноцветных красавцев игроки смогут попасть в обличии одного из более чем 20 водителей, среди которых дотошные знатоки автоспорта найдут как старых знакомых гонщиков, сейчас уже отдыхающих на пенсии или на том свете, так и новичков в мире автомобильных состязаний.



Изображающим великих спортсменов игрокам предстоит посетить в **Test Drive Rally** 51 трассу. Все они находятся в реально существующих местах, поэтому любители фантастических пейзажей будут явно разочарованы игрой. Зато всех остальных безусловно порадуют замечательные уровни, расположенные в Швеции, Италии, Индонезии, США, Англии и многих других странах за исключением России (наверное, из-за работ на Ленинградском шоссе).



Подобрав проект Rally Masters, издательство Infogrames поспешило приобщить его к своей популярной линейке Test Drive



Платформа: PC, Nintendo 64, PS, Dreamcast
Жанр: автогонки
Издатель: Infogrames
Разработчик: Digital Illusions
Онлайн: http://www.infogrames.com
Дата выхода: IV квартал 2000

То, что **Test Drive Rally** будет выглядеть почти безукоризненно, не вызывает практически никаких сомнений. Каждая модель автомобиля, по словам разработчиков, создается более чем из 900 полигонов, а трассы станут насчитывать вообще по 65 000 — 75 000 полигонов. Разумеется, вся эта красота будет сопровождаться самыми разнообразными световыми эффектами, на которые немалое влияние окажут динамически меняющиеся погодные условия.

Таким образом, не претендуя на лавры революционера, **Test Drive Rally** обещает стать заметным событием в мире автомобильных симуляторов. По крайней мере, в этой игре можно будет спокойно наслаждаться полетом стальных коней, не задумываясь о том, что можно попасть в стандартную вечернюю пробку или оказаться посреди дороги, разобранной бравыми «ремонтниками».

СИ PREVIEW

ORPHEN

Платформа: PlayStation 2
Жанр: RPG
Издатель: Activision
Разработчик: Kadokawa Shoten
Онлайн: www.kadokawa.co.jp
Дата выхода: зима 2001

Александр Щербаков

Имя разработчика/издателя Kadokawa Shoten достаточно плохо известно на Западе, несмотря на то, что эта компания, в общем-то, образовалась не три дня назад и приняла участие в создании достаточно приличного количества игр, из которых, правда, практически ни одна не приобрела ощутимой популярности.



Самой известной работой Kadokawa Shoten является участие в создании серии Lunar, но, кроме этого, на игровом поприще похвастаться компании особо нечем, разве что всякими малоизвестными Record of Lodoss War, Ruri Mailor, Erishisu No Tsumeawase и еще одной игрушкой для Wonderswan. Гораздо большую известность компания имеет в сфере, скажем, производства комиксов (или манги, если выражаться точнее) и тому подобной продукции.

Перспективная ролевушка **Orphen**, за издание которой на Западе взялась Activision, тоже имеет самое непосредственное отношение к японской анимации и комиксам. Дело в том, что Sorcerous Stabber Orphen (или Majutsushi Orphen) — весьма популярный в Стране Восходящего Солнца мультсериал. Изначально, правда, все начиналось, по традиции, как графические новеллы, созданные Akita Yoshinobu и художником Kusaka Yuuya, публиковавшиеся и до сих пор публикующиеся в знаменитом Fantasy Sensation Dragon Magazine. Ну а только потом, в 1998 году, свет увидел анимесериал, базирующийся на манге (но с некоторыми отличиями, правда), режиссером которого стал Watanabe Hiroshi. Успех сериала оказался очень и очень значительным, а потому некоторое время спустя после выпуска в эфир 24 эпизодов появилось продолжение - Majutsushi **Orphen** Revenge. На данный момент, помимо сериала и манги, существуют еще и сборники мининовелл и пара книг-RPG, а также хитрая штука под названием drama CD. Кроме того, по слухам, ведутся переговоры о переводе Sorcerous Stabber **Orphen** на английский язык и издании всего этого безобразия в Штатах.



Очередь за игрой. И вот команда разработчиков из Kadokawa Shoten, в которую входят люди, в прошлом корпевшие над Granstream Saga и какими-то очередными Gradius, уже активно занята проектом Orphen (в Японии — **Orphen**: Sorcerous Stabber), который, вероятно, появится на Западе зимой-весной 2001 года.

На данный момент игра представляет собой экшеновую ролевушку, более всего напоминающую Evergrace. Графически игра смотрится немного получше, хотя и ничем особым не блещет и выжиманием возможностей PlayStation 2 явно не занимается. Неплохо выглядят спецэффекты с магией и симпатичные, но довольно стандартные модели персонажей. К сожалению, на данном этапе разработчики жалуются на низкое количество кадров в секунду, над чем еще предстоит серьезная работа.

Сюжет **Orphen** частично основывается, понятное дело, на сериале&комиксе и повествует о странствующем темном волшебнике-ренегате по имени Kiriranshero Finrandi, более известном как **Orphen**. Будучи студентом престижной магической школы Kiba no Tou (Fang Tower на английском), он покинул ее и окунулся в мир приключений, начав поиск артефакта Sword of Bart Andels. Игра же начинается с того момента, как главный герой садится на корабль, который должен отвезти его в другую страну. Случайно **Orphen** садится не на тот корабль и попадает не совсем туда, куда он планировал.



На корабле маг должен встретить трех новых друзей, выбрав одного из которых, он как бы выбирает сюжетную линию игры. По задумке разработчиков, после прохождения всех вариантов вам будет доступен еще один, в котором вы встретите своего главного оппонента. Как это планируется реализовать, пока толком не объясняется, так что придется подождать новых комментариев, которые все прояснят.

Каких-то особенных фич **Orphen**, кроме упомянутых в этой статье, на данный момент известно достаточно мало. Сообщается, что на нашем пути встретится более ста различных противников (количество — это всегда круто ;)), на которых мы сможем использовать различные разновидности волшебства, включая «черную» магию. Все это, естественно, будет красиво, интересно и так далее, добавьте хвалебные эпитеты по своему вкусу, все равно разработчики с вами согласятся.

Большой интерес вызывает то, что **Orphen**, изначально задумывавшийся как игра на CD, будет выпущен в DVD-формате. Кроме выпендрежа, это значит еще и то, что девелоперы, по всей вероятности, смогут подготовить озвучку всех диалогов и запихнуть их в продукт, тем самым сделав внутриигровое общение еще более приятным.

Итак, судя по всему, Kadokawa Shoten готовит нам реально очень даже сильную игру для PlayStation 2, которая, хотелось бы надеяться, понравится не только повернутым любителям аниме. Подождем новых features и замечаний по поводу игрового процесса, о котором пока невозможно составить четкого представления, кроме проведения аналогий, например, все с тем же Evergrace от From Software. На данном же этапе **Orphen** вызывает у нас достаточно положительные эмоции, и мы были бы не прочь, чтобы они не менялись в ближайшее время на противоположные.

СИ PREVIEW



STAR WARS : DEMOLITION

Платформа: PlayStation
Жанр: action/гонки
Издатель: LucasArts/Activision
Разработчик: Luxoflux
Онлайн: www.lucasarts.com
Дата выхода: ноябрь 2000

Александр Щербаков

Мда... Прямо даже не знаешь, с чего начинать очередную статью, посвященную игре по Star Wars. Вроде рассказывать об изощряющейся с каждым разом все сильнее и сильнее LucasArts как-то уже, мягко говоря, неоригинально плюс совершенно неинтересно для чтения, но, с другой стороны, как же без этого...



В общем, позвольте вам представить одна тысяча первую игрульку, базирующуюся на вселенной Star Wars, что в стремлении заработать еще и еще (и еще, и еще, и еще) собирается выпустить компания, в далеком уже прошлом считавшаяся чем-то вроде культового производителя прекрасных игр. Ежедневных выпусков «чего попало», хоть каким-то боком соотносящегося с Phantom Menace, LucasArts явно мало, и даже солидные объемы продаж, которыми может похвастаться даже такой редкостный отстой, как SWE1: Jedi Power Battles, явно начальство этого чудища не тешит. На сегодняшний день мы уже имеем любопытную картину, когда игры по Star Wars есть, похоже, в любом жанре (за ре-е-едким исключением), начиная от гонок и заканчивая стратегиями. Существующие пробелы LucasArts совершенно очевидно стремится заполнить и поскорее, что у нее вполне получается, так что через годик-другой всежанровый комплект окажется завершенным, и футбол с Дартом Вейдером на воротах, и диаблоподобное приключение Джар-Джара Бинкса станут для нас обыденным зрелищем. А там еще и новый фильм подоспеет, что тогда будет-то...

На сей раз нашему драгоценному вниманию намерены предложить чистой (хотя, может, и грязной) воды Twisted Metal, единственным значительным отличием от которого будет... ну, вы сами поняли, чудики из «Звездастых Войн». Нет, конечно, отличие это будет далеко не единственным, скорее, самым значительным. Впрочем, я больше чем уверен, что при значительной доле маразматичности и немереной вторичности **Star Wars: Demolition** окажется в итоге очень даже неплохой игрой, в отличие от большинства тех помоев, которыми нас любит потчевать LucasArts после выхода на экраны эпизода за номером один, чтобы ему пусто было. Основой для такой уверенности являются, естественно, не обещания и рассказы о фичах игры, которыми нас подкармливают, а репутация разработчика, которого издатели откопали для создания их нового бестселлера. Как уже знают читатели, имеющие привычку заглядывать в шапку статьи, творить новое звездовое чудо в перьях будет Lexoflux, широко известная, в основном, благодаря двум своим проектам — Vigilante 8 и Vigilante 8: Second Offense. Учитывая, что эти клоны Twisted Metal даже несколько затмили оригинал, опыт в создании таких штук явно пойдет на пользу в создании аналогичной игры с красивым лэйблом Star Wars.



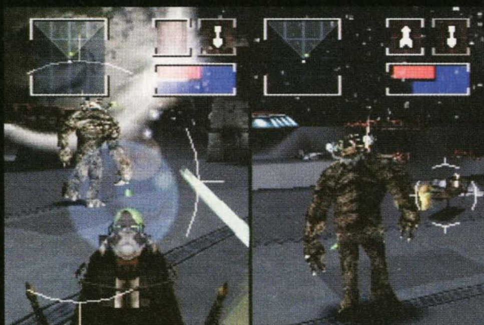
Это покажется смешным, но для Star Wars: Demolition, типа по традиции, придумали даже некоторое подобие сюжета, вроде как даже несколько согласованное с основной линией космической эпопеи. Действие разработчики впихнули между The Empire Strikes Back и Return of the Jedi, сообразив на скорую руку гоночно-уничтожательный турнир, устраиваемый, естественно, Джаббой, великим, и вроде как несколько даже ужасным. Участвует в этом мероприятии достаточно большое количество разнообразного народа, преимущественно с не самой блестящей репутацией. То есть Оби-Ванов (покойных к тому времени), Люков или там Чубакк каких-нибудь в **Star Wars: Demolition** можете не ждать. А вот товарищей вроде моего любимца Бобы Фетта — это всегда пожалуйста. Даже обещают впихнуть какого-то кекса из Phantom Menace, вроде как еще весьма активного в повседневной жизни, и, чему мы все непременно должны радоваться, совершенно нового персонажа по имени Wade Vox, умеющего немного использовать Силу и, в довершении ко всему, катающегося на старом скайуокеровском спидере.

Несомненный интерес для игрока должны представить арены, на которых будут развиваться горячие баталии в **Star Wars: Demolition**, несмотря на плохую их стыковку с сюжетом и турниром жирного криминального авторитета. Покататься мы поимеем возможность и по Татуину, где нас подстерегает пасть Сарлака, сожравшая впоследствии (да и до этого тоже) немало душевного народу, и, неизвестным образом, по повстанческой базе на Хоте, и по самой Death Star, на которой нас вроде как будут преследовать имперцы. Наизвращались создатели игры, как смогли.

Вот собственно, такой и предстает перед нами **Star Wars: Demolition**. Вы, возможно, ждете более подробного рассказа непосредственно об игровом процессе, но, извините, тут и объяснять-то, в принципе, нечего. Не объяснять же основы старого, как сама первая PlayStation, на которую Lexoflux`овское безобразие выходит, Twisted Metal. Ведь от него да Vigilante 8, движок которого, кстати, в продукте и используется, **Star Wars: Demolition** принципиально отличаться не будет никоим образом. Всё так же все катаются по аренам и постреливают из бластеров, попутно собирая разнообразные power-up`ы, оружие, в данном случае даже включающее в себя боевых дроидов ну и прочий хлам. Тем не менее, несмотря на полную стандартность, осмелюсь повторить, что потенциально проект достаточно силен по уже объясненным мною причинам, а потому, думаю, поздней осенью на него действительно окажется любопытным взглянуть. Хотя бы одним глазом.

СИPREVIEW





DONALD DUCK: GOIN' QUACKERS



Заполучив диснеевскую лицензию, UbiSoft уже к октябрю планирует выпустить игру с участием одной из главных мультяшных звезд — Дональда Дака.

Если вы ждете от игры с названием **Donald Duck: Goin' Quackers**, заранее обеспечивающим успех продукту, чего-то экстраординарного, то вы явно чего-то не догоняете. Впрочем, к продуктам класса A Bug`s Life данная игрушка тоже вряд ли будет относиться, благо UbiSoft не халтурщики вроде Traveller`s Tales. Итак, **Donald Duck: Goin' Quackers** заявлена как стандартная традиционная бродилка, которые мы так любили лет эдак шесть назад. Естественно, правда, это будет не вышедший из моды рисованный сайдскроллер, как это было раньше, а нечто наподобие Klonoa или, скажем, Pandemonium, то есть совершенно плоское с точки зрения игрового процесса и мало отличающееся в этом плане от игр шестнадцатибитной эпохи, но внешне вполне даже трехмерное. Выглядит это, надо сказать, достаточно приятно, так как базируется **Donald Duck: Goin' Quackers** на движке второго Rayman, который, как известно, очень даже неплох.



Платформа: PS, N64, DC, PC, PS2
Жанр: 3D-платформер
Издатель: UbiSoft
Разработчик: UbiSoft
Онлайн: www.ubisoft.com
Дата выхода: октябрь 2000

Специально для игры был придуман на скорую руку типичный «сюжет для платформера», заключающийся в том, что некий гадский волшебник упер у Дональда его подругу Дейзи и заточил ее в магическом мире. В который и врывается, сломя голову, наш крикливый герой с благородной целью бабу спасти и всем кузькину мать показать. Делать ему это придется на протяжении более чем двух десятков уровней, а помогать ему в этом будут некоторые другие диснеевские персонажи вроде племянников Дональда и его двоюродного брата Глэдстоуна Гэндера (ха, я про него когда-то комикс читал...), ставшего в этой игре фактически вторым по значимости положительным персонажем.

В общем, к середине осени все дети на свете (в том числе взрослые) могут ждать **Donald Duck: Goin' Quackers**, которая при всей своей традиционности обещает быть по крайней мере такой же удобоваримой, как Rayman, а не таким чудовищем, как приключения одного известного всем муравья.

СИ PREVIEW

ARMORED CORE 2



Любят японцы гигантских роботов и игры про них, что ни говори. И мы их тоже любим. А потому в очередной раз возвращаемся к одному из интереснейших в потенциале робосимуляторов на данный момент — **Armored Core 2**, чей выход в Стране Восходящего Солнца ожидается уже в ближайшее время.

Правда, «робосимулятор» для данной игры (как, на самом деле, и для любой другой) — понятие довольно условное. Ведь, по большому счету, игры серии Armored Core, насчитывающей, помимо второй части, уже три продукта, всегда были , если вглядываться в их суть, экшеном на металлических гигантах, обладающим, правда, очень интересным режимом кастомизации своего средства уничтожения, позволявшего из различных запчастей собрать чуть ли ни своего робота. В общем-то, это чаще всего и привлекало игроков. Тем более, что такая штука как нельзя лучше подходила для многопользовательских режимов: создал свое чучело — и вперед с ним в бой против аппарата противника.

В принципе, все то же самое, но только в гораздо лучшем графическом оформлении мы увидим и в **Armored Core 2.** Multiplayer там, кстати, рассчитан нынче на четырех человек при наличии двух приставок, двух телевизоров и линк-кабеля. Вдвоем по split-screen`у, естественно, тоже можно. Режим для одного игрока выполнен примерно по принципу первого Armored Core, но только с сюжетом, развивающимся спустя семь десятков лет после тех событий. Вы все также выполняете роль наемника, получающего задания от различных корпораций и тем самым зарабатывающего себе на жизнь (и на новые мехи, понятно). От того, какое задание вы выберете, также зависит развитие сюжета и то, какие контракты вам предложат в дальнейшем. Можно сказать, все по-старому. Фанаты останутся довольны. Но, само собой, внешне игра-то старой не останется. Тут все выполнено на уровне PlayStation 2, а особенно хорошо смотрятся детализованные роботы.



Платформа: PlayStation 2
Жанр: action на роботах
Издатель: From Software
Разработчик: From Software
Онлайн: www.fromsoftware.co.jp
Дата выхода: 26 октября 2000





К сожалению, у From Software до сих пор имеются некоторые проблемы с оптимизацией игры для developer unfriendly PlayStation 2, но тянуть резину компания вряд ли станет — и так обещала игру launch`у, а тут вон сколько времени прошло. Впрочем, надо сказать, к launch`у игра все-таки появится, но только уже к американскому и версии для Запада.

СИ PREVIEW

SMUGGLER'S RUN

После успеха Driver, похоже, всем, кому не лень, стало охота делать игры, в которых непременно надо от кого-нибудь удирать с какой-либо целью, причем желательно с наибольшей свободой, предоставляемой игроку. Нет, к счастью, повальным трендом это не стало, но то там, то сям разработчики любят делать если не нечто клонообразное, то хотя бы вставлять модные ныне элементы.

Вслед за заявленным на PlayStation 2 соньковским полуклоном (по всей видимости) The Getaway, компания Rockstar Games объявила и даже показала на E3 детище Angel Studios под названием **Smuggler's Run** И был он с ходу обещан прямиком к американскому&европейскому (хотя насчет окончательности даты последнего и остаются сомнения) launch всем известной консоли.



Говоря о **Smuggler's Run**, в принципе (хоть сравнения с Driver и вполне обоснованы по самым что ни на есть объективным причинам), отличий от продукта Reflections у рокстаровской игрушки достаточно много, причем не только в общем антураже, но и в принципе построения самой игры.

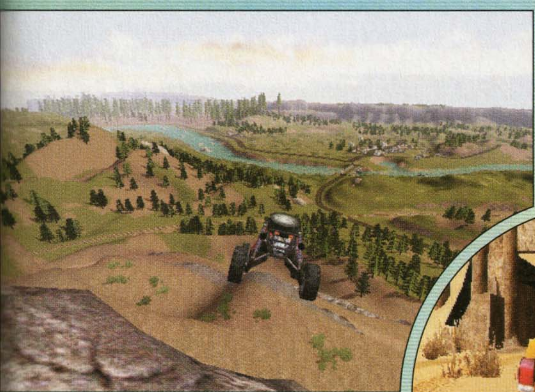
Как можно догадаться по названию рокстаровского проекта, посвящен он такой любопытной теме, как контрабанда товаров через границу. Тут, в общем, проявляется и то самое отличие в игровом антураже. То есть, само собой, никакой езды по улицам городов на угнанных автомобилях можно не ожидать. А вот порассекать на внедорожниках по пересеченной местности, отбиваясь от назойливых преследователей, обладая свободой действия, реально более полной, чем в том же Driver, — это пожалуйста. Выглядеть это будет примерно таким образом.

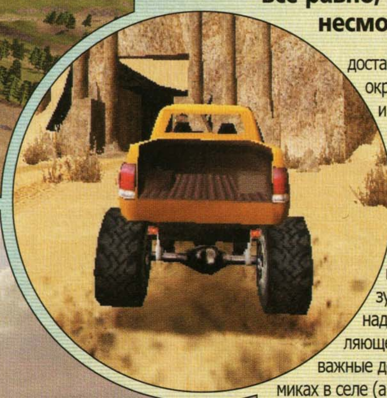
Вы являетесь руководителем небольшой банды контрабандистов, обладающей некоторым автопарком. Перед поездкой «на работу» вам надо отобрать для себя средство передвижения, а также указать своим товарищам, если они у вас есть, что им предстоит делать. Например, они могут патрулировать окрестности, охранять вас от посягательств соперников, сопровождая вас до места следования, прикрывать тылы и так далее. Насколько себя хорошо поведет AI на данный момент, правда, толком неизвестно, но хотелось бы верить, что на этот аспект игры у разработчиков, спешащих выпустить свое детище к сроку, времени хватит. Но вернемся обратно. Вашей целью на различных этапах является захват какого-либо предмета до своих соперников и транспортировка его в заранее оговоренную точку. Естественно, спокойно делать это вам никто не даст. Те самые соперники, раньше которых надо поспеть за товаром, — такие же контрабандисты, как и вы, готовые увести у вас из-под носа так нужный вам объект. В крайнем случае отобрать, так что отбиваться придется при любых обстоятельствах. Понятное дело, не дремлет и полиция, от которой вовсю надо улепетывать, чтобы выполнить задание и получить деньги. При этом, как уже упоминалось, возможностей для того, чтобы скрыться от преследования, ожидается

Платформа: PlayStation 2
Жанр: гонка
Издатель: Rockstar Games
Разработчик: Angel Studios
Онлайн: www.rockstargames.com
Дата выхода: 26 октября 2000



Чем очень гордится на данный момент Angel Studios (помимо всего прочего, конечно), это получившейся у них физической моделью, точно отображающей, как они утверждают, поездки на внедорожниках по сельской местности. Со всеми подскоками на кочках, заносами, не говоря уже о модели повреждений, без которой тут тоже не обойтись. Правда, заметим, симулятор с реальной физикой из Smuggler's Run все равно, ясен пень, никто делать не собирается, несмотря на такого рода похвальбу.







достаточно много, потому как окружающий вас мир весьма и весьма велик, достаточно разнообразен в плане ландшафта, растительности и построек и весьма интерактивен, что, безусловно, добавляет интересности в процесс сверкания пятками. Кстати, визуально все это выглядит, надо сказать, весьма впечатляюще, включая даже не особо важные детали, не говоря уже о домиках в селе (а действие в **Smuggler's Run** разворачиваться будет в основном именно в сельской местности), разнообразных постройках, деревьях и валунах. Из пустоты на горизонте практически ничего резко не выпрыгивает, а на одном экране запросто могут сосуществовать до десяти средств передвижения. Хотя при всем этом на данном этапе и наблюдаются некоторые проблемы с framerate`ом, которые, разработчики, ясное дело, клятвенно обещают устранить к релизу и достигнуть магического числа 60 fps.

Чем очень гордится на данный момент Angel Studios (помимо всего прочего, конечно), это получившейся у них физической моделью, точно отображающей, как они утверждают, поездки на внедорожниках по сельской местности. Со всеми подскоками на кочках, заносами, не говоря уже о модели повреждений, без которой тут тоже не обойтись. Правда, заметим, симулятор с реальной физикой из **Smuggler's Run** все равно, ясен пень, никто делать не собирается, несмотря на такого рода похвальбу. Превращать игру в пытку не захочет никто, так что заносы, наверняка, будут ощутимо корректироваться, не говоря уже о головокружительных полетах автомобилей, в любом случае заканчивающихся достаточно благополучно. В общем, мы получим очередную комбинацию из симуляторности (или псевдосимуляторности) и того, что по какой-то причине называют аркадностью.

Судя по имеющейся на данный момент информации, многие склонны считать **Smuggler's Run** одним из наиболее интересных проектов для PlayStation 2 из тех, что увидят свет 26 октября. И, по всей вероятности, Rockstar Games и Angel Studios действительно смогут создать очень даже интересную игру, явно не теряющуюся среди всего того барахлишка, составляющего большую часть launch titles.

СИ PREVIEW

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: 3D-action
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Third Law Interactive
Требования к компьютеру: Pentium 200, 64 MB RAM, Win'95/98/2000
Онлайн: http://www.kisspsychocircus.com



Дмитрий Эстрин

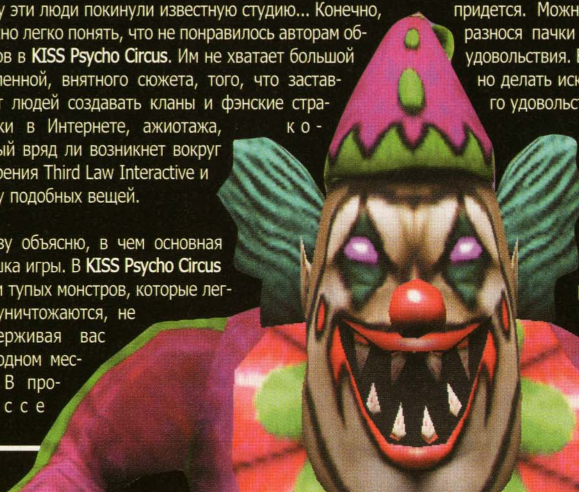
Вопще-то удивительно, почему такие игры выходят настолько редко. Может быть, виновата глупая мода, которая заставляет разработчиков ваять глобальные и сложные квазишедевры? Может быть, дело в привередливых издателях, которые хотят выпускать исключительно хиты самого широкого значения? А быть может, просто время простых и веселых игр прошло навсегда? В таком случае все мы должны молиться на создателей KISS Psycho Circus: The Nightmare Child.

ДОСТОИНСТВА
Насыщенный игровой процесс, лучшие традиции классических 3D-action'ов, отличная «игровая» графика.
НЕДОСТАТКИ
Игровой процесс при всей своей нысыщенности не отличается глубиной.
РЕЗЮМЕ
Игра, созданная для того, чтобы в нее играли — 7.5

Оценка	Категория
1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Крайне любопытно было ознакомиться с мнением наших западных коллег об этой игре. Особенно веселили тщетные попытки обнаружить какие-нибудь недостатки, без которых, как известно, низкую оценку поставить крайне затруднительно. Журналисты прекрасно понимали и чувствовали, что в **KISS Psycho Circus** есть что-то непривычное, что-то нетрадиционное, а, следовательно, неправильное. Много нехороших слов было написано о музыке, о чрезмерно малом количестве монстров и оружия, о примитивных головоломках и простых уровнях. Самое главное, что все эти недостатки при соответствующем желании можно с легкостью обратить в достоинства. Музыка плохая? Ничего подобного, нормальная там музыка. Монстров и оружия мало? Зато баланс замечательный! Примитивные головоломки? А кому они, сложные, нужны? Уровни простые? Так ведь и игра проходится весело, быстро и с огоньком. Кто со мной не согласен, попробуйте в очередной раз поиграть в Daikatana. Там хватает разного типа монстров, там не испытываешь недостатка в оружии, головоломки сложны и порой абсурдны, а уровни невыносимо запутаны и занудны. Занятный факт: большая часть разработчиков Third Law Interactive некогда работала в компании Ion Storm и занималась разработкой пресловутой Daikatana. Сейчас, естественно, ни у кого не может возникнуть вопроса, почему эти люди покинули известную студию... Конечно, можно легко понять, что не понравилось авторам обзоров в **KISS Psycho Circus**. Им не хватает большой вселенной, внятного сюжета, того, что заставляет людей создавать кланы и фэнские странички в Интернете, ажиотажа, который вряд ли возникнет вокруг творения Third Law Interactive и тому подобных вещей.

Сразу объясню, в чем основная фишка игры. В **KISS Psycho Circus** тучи тупых монстров, которые легко уничтожаются, не задерживая вас на одном месте. В процессе прохождения вас вообще ничто не может надолго удержать на одном месте. А если где-то и удалось застрять, то ходить по стеночке, опасаясь угодить в одну из щедро расставленных добрыми дизайнерами ловушек, не придется. Можно ведь просто спокойно погулять, разнося пачки монстров для своего собственного удовольствия. В **KISS Psycho Circus** вообще все нужно делать исключительно для своего собственного удовольствия. Этим, собственно, игра и отличается от всех псевдохитов.



Сюжет игры связан с одноименными комиксами, автором которых оказался Тодд МакФэрлан. Примечательно то, что и другие его творения, в частности Spawn, обретали виртуальные лица. К моему величайшему сожалению, я не могу судить, насколько Third Law Interactive удалось повторить дизайн комик-



сов и перенести их суть в свое детище. Наверное, это не так уж и важно. Важно то, что знакомой любителям глэм-рока четверке музыкантов предстоит лицом к лицу столкнуться с самыми кошмарными порождениями зла и вообще сделать так, чтобы все было очень хорошо.

Разработчики и вроде бы даже очевидцы утверждали, что игра получается невероятно страшная и сильно напоминает классический голливудский ужастик. Возможно, внушительный срок времени, проведенного за экраном монитора, закалил мою психику, но ничего такого совсем уж кошмарного лично мне в игре обнаружить не удалось. Есть отдельные моменты, есть какие-то проблески, но до того, чтобы швырять клавиатуру в монитор и орать от ужаса, дело как-то не доходит. А жаль. Я, признаться, давно мечтаю об игре, в которую приходилось бы играть, преодолевая собственное чувство страха. В последний раз нечто подобное я испытывал, когда писал прохождение по Nightmare Creatures. Хотя, скорее всего, то был не страх, а отвращение к игровому процессу бессмертного творения, созданного бесталанными дизайнерами Kalisto.

Вернемся, однако, к **KISS Psycho Circus**. На самом деле игра более всего напоминает Doom. Это своеобразное возвращение к истокам, которое вполне можно назвать успешным. Что заставляет нас говорить именно о Doom? Да, в принципе, все — от взрывающихся бочек до монстров пачками. Однако главное — ощущения. Или, если угодно, вожделенная атмосфера. Атмосфера легкого безумия, в которой очень быстро перестаешь ассоциировать себя с объективной реальностью, срастаясь со своим героем и не обращая внимание на разного рода условности. Эту игру можно либо принять такой, какая она есть, либо вообще не запускать. Ведь, на самом деле, я могу вспомнить людей, которые не понимали, в чем кайф бесконечного хождения по уровням Doom.

Конечно, самая характерная игровая особенность — это монстры. Их много, и порой они даже неисчислимы. При всем при этом они безнадежно тупы. Монстры в **KISS Psycho Circus** не могут группироваться, не способны убегать с поля боя, они не будут прятаться за углами и вести снайперский огонь. Максимум, на что их хватает, — это хаотическое перемещение по небольшому куску уровня, что, как вы сами догадываетесь, несколько усложняет их последовательное уничтожение. А вообще же, ликвидация кошмарных уродов происходит до банального легко. Один раз нажимаем на кнопку мыши, герой два раза взмахивает мечом, сраженными падают сразу две твари. Море крови и красивая анимация смерти. Больше всего мне, кстати, понравилось уничтожать летучих мышей. Один выстрел картечью, и с неба на землю проливается симпатичный кровавый дождик. Очень мило.

В принципе, в **KISS Psycho Circus** есть и более сильные монстры, которых так легко и безболезненно удалить не удается. Но при этом разница с тем же Soldier of Fortune, в котором, помнится, с врагами тоже не возникало особых проблем, огромна. Очень сложно сказать, в чем она заключается. Возможно, дело всего лишь в примитивной модели искусственного интеллекта. Не стоит забывать и о том, что в любой игровой момент тупые твари могут оказаться за спиной главного героя, несмотря даже на то, что взяться им вроде было неоткуда. Хотя вроде бы компьютер не читует. Старые приемы из Doom — подхо-

дишь к определенному месту, где-то на уровне открывается тайник, из которого вываливается очередная пачка монстров. Здесь же было бы уместно упомянуть о генераторах, которые занимаются размножением разнообразных уродов. Генераторы эти, впрочем, тоже разносятся легко и непринужденно. Иногда огромное количество врагов начинает действовать на нервы. Уничтожаются-то они легко, но сложность заключается не в уничтожении конкретной единицы, а... Ну, сами представьте себе, заходишь в очередную комнату, а там тебя сорок штук монстров ждут. Согласитесь, не особенно приятно. Как правило, дизайнеры стараются облегчить нам задачу, давая возможность воспользоваться очевидными тактическими преимуществами. Например, засовывают в такие комнаты взрывающиеся бочки.

Вообще, как я уже говорил, застрять на каком-то определенном месте в **KISS Psycho Circus** практически нереально. Если это все-таки случилось, то либо вы просто не все знаете об игровых возможностях, либо вы глупейшим образом зациклились на определенном участке уровня, либо вы вообще в первый раз играете в 3D-action. Конечно, уровни **KISS Psycho Circus** не любят ленивых людей, которые хотят ходить по длинным коридорам с открытыми дверьми и постоянно меняющимися декорациями. Совсем уж упрощать свою игру разработчики все-таки не стали. Есть в творении Third Law Interactive и головоломки. Правда, все они... не хотелось бы говорить вторичные, поскольку есть значительно более приятное слово — классические. Поиск ключей, которыми нужно открывать запертые двери — вот второе по значимости занятие в **KISS Psycho Circus** после уничтожения монстров. Конечно, сейчас это смотрится несколько примитивно, сложно предположить, что какой-то демон, страстно желающий уничтожить главного героя, запер дверь, забросил ключ на какие-нибудь ящики и после этого таинственным образом исчез. Однако все эти бесконечные условности настолько быстро становятся естественной, неотъемлемой частью игрового процесса, настолько легко принимаются, что каких-то глупых вопросов возникать ни у кого не должно.







Цель игры, однако, не в том, чтобы на каждом уровне из точки A добежать до точки B. Цели каждого из четырех героев подчинены поиску таинственных артефактов — частям доспехов, обретя которые, герои получат сверхъестественные возможности. Структура прохождения, кстати говоря, весьма логична и вполне оригинальна. Есть, скажем, на очередном уровне запертая дверь. Есть, конечно же, и ключ, который добрые дяди зашвырнули куда-то слишком высоко. В общем, достать его герой в своем нормальном состоянии не может. Что ж, Бог с ним, с ключом и дверью, продолжим свой путь по уровню. Рано или поздно вы обнаружите тщательно охраняемое монстрами пространство на уровне. Именно здесь может таиться разгадка головоломки. Рано или поздно герой натянет суперсапоги, в которых, оказывается, можно выше прыгать, заберет ключ и с его помощью отопрет дверь, перейдя, таким образом, на следующий уровень. Получается весьма красиво, стройно и, еще раз повторюсь, логично.

Очень хочется сказать, что каждый из героев обладает своими индивидуальными способностями. Однако это не вполне так, поскольку отличаются они друг от друга лишь несколькими, а точнее, двумя видами оружия. Одним контактным и одним дистанционным. Хотя должен по большому секрету сказать, что, несмотря на это, четыре героя все равно очень похожи. Разница между энергетическим кнутом и мечом есть, конечно, но, поверьте, не такая уж она и большая, чтобы уделять ей много внимания.

Вообще, конечно, **KISS Psycho Circus** больше всего достается от критиков за то, что разработчики, обладая уникальной возможностью сделать игру, в которой главными героями были бы двойники четырех известных рок-музыкантов, игру, которая должна была повторить подвиг комиксов Тодда МакФэрлана, так вот этой возможностью Third Law Interactive так и не воспользовалась до конца. Почему так мало музыки KISS? Почему чаще всего она встречается в MIDI-формате? Конечно, здесь при желании можно найти красивое объяснение: дизайнеры решили, что глэм-рок на протяжении всей игры окажется не слишком эффектным музыкальным сопровождением, не поленились и создали свои мелодии. Однако все это очень похоже на отговорки. Почему-то разработчики сконцентрировали свое внимание на пресловутом pure action, забыв, очевидно, о других своих возможностях. Говорят, что знакомые с творчеством Тодда МакФэрлана испытывают сильное разочарование при знакомстве с игрой. Не думаю, однако, что таковых в России окажется слишком много, а значит, игра должна понравиться большинству наших игроков. Особенно учитывая сильную ностальгическую любовь к Doom и всему, что с ним было связано.

Если и говорить о каких-то недостатках, то, прежде всего, нам придется отметить, что разработчики не позаботились о должной глубине игрового процесса. Даже забойному, сверхдинамичному шутеру она никак не могла повредить. Тем более, что времена Doom, объективно говоря, прошли. Не помешал бы и более высокий уровень интерактивности. Уровни при всем своем разнообразии архитектуры довольно-таки бедны интерьерами. А налет кошмарного безумия исчезает к концу игры. Или это только мне так показалось.

По-моему **KISS Psycho Circus** — это первая игра, в которой был грамотно использован движок LithTech. Яркая и чистая графика, несмотря на всю свою внешнюю простоту, производит вполне достойное впечатление. Графика, созданная для того, чтобы играть. Волей-неволей опять приходится вспоминать Doom. Впрочем, когда нас окружают стада монстров, как-то забываешь восторгаться окружающими пейзажами. По слухам, с TNT-карточками что-то исключительно неправильное происходит с игровым меню. По этим же слухам дело может исправить недавно вышедший патч.

Игра, созданная для того, чтобы в нее играли. По-моему лучшего определения для **KISS Psycho Circus: The Nightmare Child** не найти. Просто попробуйте. Высококачественный отдых гарантирован.

СИ REVIEW



THE LEGEND OF DRAGOON

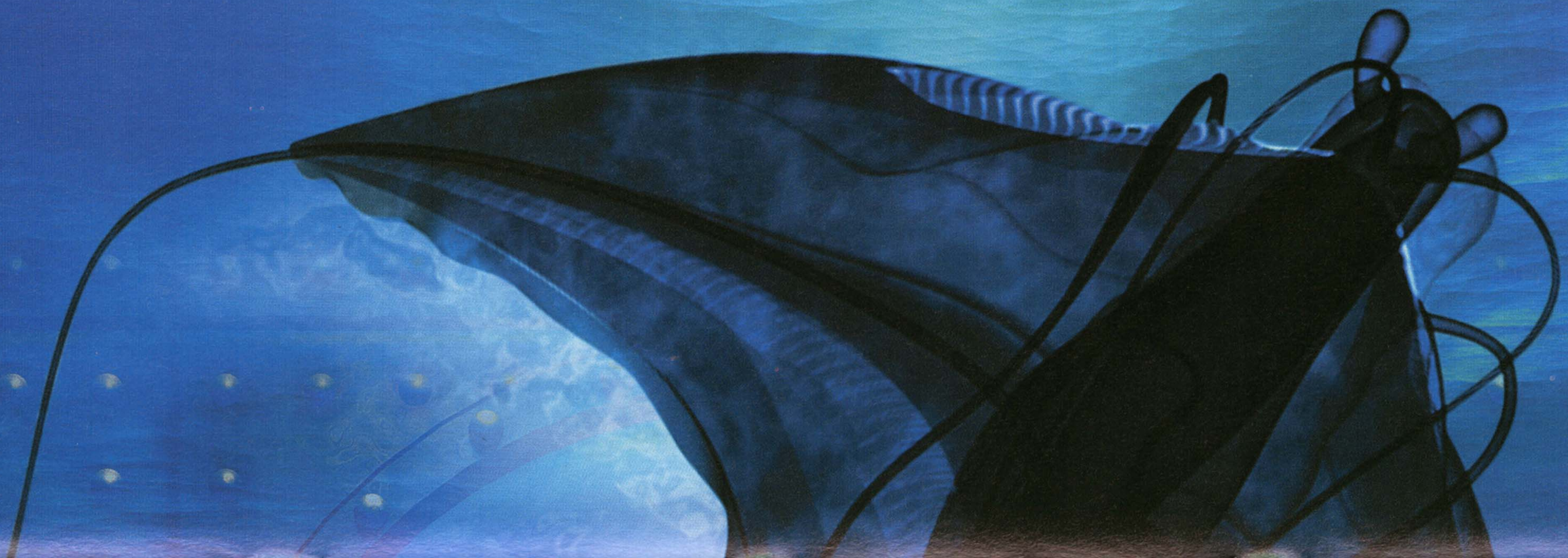
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

http://www.gameland.ru

СТРАНА ИГР



МОРСКИЕ ТИТАНЫ



ВНИМАНИЕ!

С 1 Августа по 30 Ноября производится Годовая и Полугодовая подписка на 2001 год на журналы издательства «Гейм Лэнд»

Подписка в России

Подписка на территории России оформляется во всех отделениях связи по «Объединенному Каталогу 2001» («Зеленый каталог»). Для удобства подписчиков все наши издания выделены единым блоком.

Заполни бланк и иди на почту!

	СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД" (095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94		
	Страна игр Лучший журнал о компьютерных играх.	100 стр.	
88767	Подписка на I полугодие		12
93588	Годовая подписка		12
	Страна игр + CD Журнал + новые компьютерные игры.	100 стр.	
86167	Подписка на I полугодие		12
26153	Годовая подписка		12
	Official Playstation Официальный журнал " Sony - Playstation".	82 стр.	
87022	Подписка на I полугодие		6
26152	Годовая подписка		6
	Official Playstation + CD Журнал + новые игры.	82 стр.	
86894	Подписка на I полугодие		6
26151	Годовая подписка		6
	Хакер Журнал компьютерных хулиганов.	100 стр.	
29919	Подписка на I полугодие		6
27229	Годовая подписка		6





Подписка в странах СНГ и Балтии

Подписка в этих странах оформляется по Специальному Каталогу.
Подписные индексы на журналы:
«Хакер» - 29919
«Страна Игр» - 88767
«Страна Игр + CD» - 86167
«Official PlayStation» - 87022
«Official PlayStation + CD» - 86894

Зарубежная подписка

Теперь можно Оформить подписку в США, Германии, Англии, Франции и других странах Европы.
Подписка производится ON-LINE на любой срок:
Intertet: www.pressa.de
E-mail: service@pressa.de
Tel: (0341) - 9605279
Fax: (0341) - 9605636

DMR RUSEXPRESS

Ф СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

Количество комплектов: ______

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ	место	ли-тер

на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

Стоимость	подписки	____ руб. ____ коп.	Количество комплектов:
	переадресовки	____ руб. ____ коп.	

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

МОРСКИЕ ТИТАНЫ: ЗОВ ГЛУБИН (SUBMARINE TITANS)

Сергей Дрегалин

Образ первый — Starcraft. Он цепко засел в воображении и злорадно ликовал, когда на «Морских Титанов» падала тень старшего брата от Blizzard. Но постепенно образ таял, и чем на большую глубину уходили субмарины, тем слабее становился его голос. Это не Starcraft, друзья. Морские Титаны — это ПОДВОДНЫЙ Starcraft.

Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель в России: Snowball.ru/фирма 1С
Издатель в Европе: PAN Interactive
Разработчик: Ellipse Stuidios
Локализация: Snowball.ru
Требование к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, опционально трехмерный акселератор
Количество игроков/Сеть/Интернет: до 24 игроков (LAN & Internet)
Онлайн: http://www.subtitans.com
Дата выхода: август 2000 года

У КОМЕТЫ НА ХВОСТЕ

А началось все... Нет, даже не в 2115 году, когда три вооруженные до зубов стороны начали открыто выяснять отношения и играть в этакого футуристического «царя подводной горы». Военный механизм начал раскручиваться еще почти за сотню лет до рокового дня, когда одним прекрасным утром 2037 года ученые-астрономы открыто объявили, что Земле-старушке осталось не многим более десяти лет. А потом аминь, и да придет царствие Его.

С окраин Солнечной системы неслась комета Кларка — неслась аккурат на нашу планету. Комет вокруг много, но шанс столкновения всегда был минимальный — велика ли вероятность столкновения двух пылинок на стадионе? Но минимальный шанс не отрицает саму возможность. И это сыграло злую шутку с нашими потомками.

Паника. Разумеется, начались массовые волнения и всеобщий хаос. И тут объявляется суровое правительство, которое жестко и резко объявляет, мол, мы, Черные Осьминоги, так просто оружие не сложим... Подумаешь — комета! За нами мощь сотен заводов, развитая инфраструктура снабжения, так что придумаем что-нибудь. Точнее, уже придумали — строим на орбите платформы и с них даем деру в безопасное место. «Ура», — вяло проскандировали обреченные и начали строить планы о выкупе апартаментов в еще не существующих кораблях. Но это не все — заверили Черные Осьминоги. Кораблей на всех не хватит, поэтому основной части населения лучше спасаться в подводных квартирах. В глубинах океана гораздо больше шансов уцелеть, нежели на поверхности.

И завертелось-закружилось. Человечество начало присматриваться к океану, сначала с опаской, потом с явным интересом, а через некоторое время уже и вовсе по-свойски. Работы шли полных ходом — создавались базы, подводный флот, и ничего не предвещало нарушения планов...

Но тут на сцене объявился участник номер два — военные шпионы частных корпораций, объединившихся в альянс с грозным названием Белые Акулы, выкрали секретные правительственные документы и захватили контроль над космическими платформами. Логика Акул была проста — зачем строить космический флот, когда на нем сможет спастись лишь горстка высших правительственных чиновников, а миллиардам простых смертных все равно придется обживаться в глубинах океана? Уж лучше использовать платформы в качестве ядерного щита и нанести упреждающий удар по комете. Тогда, быть может, вообще удастся избежать катастрофы...

ДОСТОИНСТВА

Баланс противоборствующих сил, достойный Starcraft; уникальный и неповторимый (клише — но в данном случае эти слова обретают былой смысл) подводный мир; трехмерный ландшафт-конфетка; отменная стилистика (сравнить хотя бы форму брифингов или интерфейс каждой из рас); огромное и ветвистое дерево технологий (под сотню исследований — это серьезно!); разнообразие миссий, динамически обновляемые и изменяемые задания, а также неожиданные повороты сюжета.

НЕДОСТАТКИ

Схожесть Черных Осьминогов и Белых Акул по части технического оснащения и применяемых тактических приемов, строго линейная структура миссии, но главное — открытое заимствование идей, воплощенных в Starcraft.

РЕЗЮМЕ

Подводный Starcraft — ни больше, ни меньше — с равной пропорцией заимствованных и оригинальных находок.

8.0

1	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Потрясенные такой вопиющей дерзостью силы Черных Осьминогов попытались принять контрмеры, но не тут-то было. Белые Акулы уже успели обзавестись солидным флотом и достойно отразили удар. Перспектива переходить к полномасштабным военным действиям никого не прельщала — до столкновения осталось всего ничего — и правительство махнуло рукой, дескать, ладно, ваша взяла, может и правда от кометы всех избавите... На самом же деле внезапный пацифистский альтруизм Осьминогов объяснялся очень просто — ученые нашли возможность добывать из морских вод золото высочайшей пробы (кстати, реальная информация — в мировом океане действительно растворено приличное количество золота: где-то по полтонны(!) на брата получится). Да и с выделением кислорода проблем не возникло — так что очень скоро началась самая удивительная миграция человечества за всю свою историю. Из воды на сушу, чтобы потом с суши в воду...

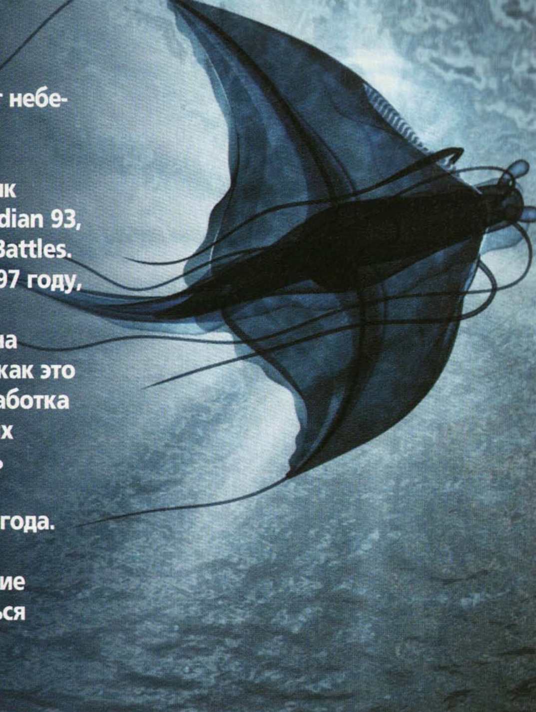
Но оставим пока мигрирующих землян в покое и обратим свой взгляд на окраины галактики. Мы увидим, как медленно дрейфующий корабль инопланетян бороздит просторы большого теат... космоса. Раса Силикоидов — получившая такое название за свою кремниевую форму жизни — заканчивала информационный рейд и несла огромный банк знаний. Четких, проанализированных и упорядоченных знаний. Вот только топливные ресурсы Силикоидов были на исходе, и вернуться к Дому, они не могли при всем желании. Вот и дрейфовала станция в поисках самого ресурсоемкого вещества во вселенной — кориума... Время шло, последние запасы истощались, и вдруг на радаре появляется яркая точка — огромное месторождение бесценного кориума само летело в каких-то нескольких сотнях тысяч лиг от космического корабля. Упускать такой шанс Силикоиды не собирались... Вот только была одна небольшая техническая сложность — месторождение-то оказалось внутри ядра кометы!

Инопланетяне приступили к преследованию бесценного объекта и аккуратно начали подбираться к залежам. Тем временем комета все ближе и ближе приближалась к Земле, величественно распуская свой длинный хвост...

Трудно сказать, насколько были подвержены эмоциям Силикоиды, но есть подозрение, что они просто впали в кремниевый ступор. Бур почти добрался до первого пласта кориума, как вдруг все вокруг сотрясается от сотен мощнейших спонтанных выплесков энергии, сопровождающихся грандиозным радиационным фоном. Догадываетесь, что произошло? Точно, ядерный щит — он самый, работа корпоративных братьев. Да только обсчитались они, и вместо того чтобы уничтожить комету, разбили ее на множество осколков. Не оценили потенциал космической спутницы.

Итог — коллапс все же наступил, несмотря на все старания его избежать. Планета пережила целый ряд катаклизмов, смещения тектонических плит и прочих нехорошестей, после чего пришла новая эра. Эра подводного мира — вся поверхность измученной планеты стала единым мировым океаном.

Минуло еще не менее полувека, прежде чем наши старые знакомые оправились от удара (в самом прямом смысле этого слова) и более-менее восстановили свой потенциал. Проще говоря, дозрели до новых разборок. А повод для драки был серьезный — в сотне кратеров, что образовались от осколков кометы, были обнаружены запасы сверхцен-



Российским игрокам наверняка будет небезынтересно узнать, что разработкой «Титанов» занимается украинская (читай — почти наша!) команда, костяк которой составляют выходцы из Meridian 93, создавшей в свое время Admiral Sea Battles. Работа над «Титанами» началась в 1997 году, выход игры планировался на первый квартал 1998 года, а издателем должна была выступить MegaMedia. Однако, как это часто бывает, игровой баланс и проработка деталей потребовали гораздо больших ресурсов и времени, чем это казалось в начале работы, так что во всем мире игра увидит свет в августе 2000 года. За это время ребята из Meridian 93 успели сменить название команды на Ellipse Studios, перебраться в теплую Южную Австралию и поменять издателя.





ного ресурса — кориума. Быстро сообразив что к чему, Акулы и Осьминоги приступили к добыче, воюя друг с другом за каждое новое месторождение, пока не выбрались к самому большому кратеру, который располагался недалеко от полярного круга. Выбрались — и немедленно получили хороший урок от озлобленных Силикоидов. Точнее, Силикоиды не столько поддались эмоциям, сколько трезво оценили ситуацию — раз уж нас ядерным ударом обласкали, значит местные разумные организмы враждебны. Уничтожить!!!

Итак, год 2115. Три враждебных силы. И месторождения кориума, которые на троих никак не разделишь...

ВИДИШЬ *СУСЛИКА?* А *ОН* ТАМ *ЕСТЬ...*

Подводный мир «Титанов» трехмерен — и не торопитесь причислять это заявление к стану банальностей. Скажу больше, он даже более трехмерен, нежели мир «Земли 2150» или того же Total Annihilation. Судите сами, в двух последних играх мы воевали на плоскости — разумеется, не идеально ровной, с множеством возвышенностей и низин, но все же на плоскости. Ну не было там полноценной возможности свободно перемещаться по пресловутой оси Z. А вот в «**Титанах**» погружение и всплытие — абсолютно нормальное, если не сказать обыденное, явление.

Реализовано это следующим образом. Представьте себе два флота субмарин, сражающихся в морских глубинах. При этом каждая из них может погружаться/всплывать на любой из пяти уровней глубины. Простой маневр «выше-ниже» позволяет уходить от торпед и беспрепятственно преодолевать подводные рифы — впечатляющее зрелище! Кстати, забегая вперед, маневр ухода от торпеды производится кораблями автоматически, и его можно сделать более эффективным за счет исследования соответствующих технологий.



Все игровые объекты, включая субмарины и сооружения, заранее отсчитаны, т.е. спрайтовые. А вот ландшафт — тут уж не подкопаешься — трехмерный до последней трещинки. Ровных плато на нем относительно немного, что полностью соответствует реальному морскому дну. Впрочем, такие неровности не мешают плаванию подводных кораблей — они самостоятельно выбирают нужную глубину и своими ныряньями повторяют профиль ландшафта.

В общем — красиво и достаточно оригинально. Нюансы подводного дна можно использовать на всю катушку, например, спрятать несколько турелей в гроте — сюрприз противнику обеспечен (не видишь башню? — а она там есть!). Или расположить базу на самом высоком плато, окружив ее сторожевыми башнями, — прорвать такую оборону будет очень непросто.

Подводный менеджмент существенно отличается от менеджмента сухопутного. Для начала людям необходимо обеспечить себя запасами бесценного O2, который добы-





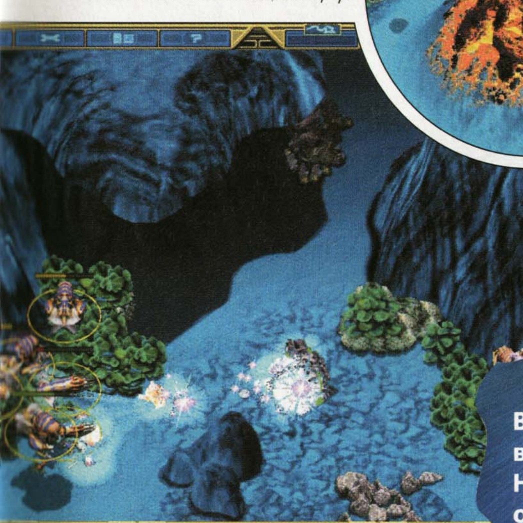


вается из окружающей H_2O с помощью генераторов кислорода (с Силиконами отдельная песня, им нужен добытчик кремния). Но это нечто вроде энергообеспечения (точнее даже — жизнеобеспечения), а вот разработка ресурсов совершенно другой вопрос. Добываем мы золото, железо и заморскую экзотику под названием кориум. При этом два последних ресурса представлены в виде отдельных месторождений, разбросанных по карте. Причем, что очень важно, таких месторождений много, но они не слишком богаты ресурсами. Так что вопрос экспансии всегда остается более чем актуальным и постоянно подстегивает к действиям. Ну а что касается золота, то оно добывается прямо из соленых вод с помощью специальных шахт. Такие шахты не нужно строить на месторождении — возвел где-нибудь в глубоком тылу и радуешься роскошной жизни. Правда, концентрация золота будет постоянно снижаться, и достаточно скоро золотая шахта перестанет работать. Следовательно, нужно искать новое место.



У каждой стороны есть порядка полутора десятков разных субмарин. Не слишком много, но зато нет никакого фальшивого разнообразия. В «Титанах», что, несомненно, приятно, отсутствуют военные корабли, которые со временем устаревают, и их строительство становится бессмысленным. Нет, тут







В «Титанах» три глобальные кампании, в каждой из которых по десять миссий на сторону. Нелинейностью, увы, тут и не пахнет — провал операции ставит крест на всей карьере, и поможет тут лишь возврат к сохраненке. Но зато в пределах миссии почти всегда есть небольшие отклонения и сюрпризы, да и сами задания не отличаются заунывным kill'em all. Больше того, задачи могут обновляться или меняться прямо по ходу действий.

все гораздо интереснее. Кавалькада легких, но маневренных субмарин может справиться с целой армией сверхмощных тяжелых крейсеров. Как такое возможно? А очень просто — вспомните об автоматическом уходе от торпед — он-то и позволяет быстрым судам уворачиваться от торпед неповоротливых исполинов. С другой стороны, отправлять легковооруженных разведчиков на прорыв стационарной обороны — равносильно подписанию смертного приговора, и без тяжелых кораблей здесь никак не обойтись. Вывод очень простой — нужны все субмарины. Хороший и эффективный флот — это набор кораблей разных классов и видов. Ну а окончательный состав определяется исходя из поставленных задач.

Дополнительные бонусы для кораблей дает изучение технологий. Уж чего-чего, а этого добора в «**Титанах**» предостаточно — порядка полусотни технологий для землян и более семидесяти для Силикоидов. Разумеется, небольшая часть этих технологий дублируется у различных рас, но все равно — список получается внушительный. Кстати, далеко не всегда развитие науки направляется в военное русло — например, есть такая замечательная технология, которая позволяет перемещать сооружения. Собственно, оно и логично — мы же под водой, так почему бы ни дрейфовать себе спокойно с места на место? Отстроил базу, разработал месторождения — и к новым залежам да со старым инвентарем...

В «**Титанах**» три глобальные кампании, в каждой из которых по десять миссий на сторону. Нелинейностью, увы, тут и не пахнет — провал операции ставит крест на всей карьере, и поможет тут лишь возврат к сохраненке. Но зато в пределах миссии почти всегда есть небольшие отклонения и сюрпризы, да и сами задания не отличаются заунывным kill'em all. Больше того, задачи могут обновляться или меняться прямо по ходу действий. Конечно, «мясорубки» есть — не без оных, — но их количество не столь велико по сравнению с задачами сопровождения, разведки, диверсий... Особенно в этом смысле впечатляют Силикоиды, которые действуют не грубой силой, а тонкой игрой, направленной на стравливание «примитивных организмов». Этакие кукловоды — если одна сторона начинает превалировать, немедленно поддерживаем вторую, и наоборот. Кстати сказать, в оригинальной версии они представлены тупыми агрессорами, а в процессе локализации Силикоиды превратились в куда более сложных существ с интересной формой мышления и мотивацией. Их агрессия вполне оправдана и носит, как это ни странно прозвучит, скорее оборонительный, чем наступательный характер. Их цель — связаться с Домом и переправить накопленный банк данных до того, как закончится их жизненный цикл. Весь смысл существования Силикоидов завязан на данной задаче, можно сказать, что это для них основной инстинкт. А война — не цель, а лишь средство.

Уникальной особенностью «**Титанов**» является наличие макро- и микроассистентов. С игрой поставляется редактор, где можно ваять скрипты, которые помогут в глобальном менеджменте базы (макро) или хотя бы помогут не отвлекаться на проблемы хозяйствования во время глобальных сражений с противником. Это штука должна здорово облегчить жизнь и в одиночной, и в многопользовательской игре — тем паче, что скриптами можно беспрепятственно обмениваться.

ТИТАН *МОРСКОЙ,* ОДНА *ШТУКА*

Нет, что ни говори, а такой стратегии еще не было. Под водой мы еще со столь разудалым размахом не воевали. Не подчиняли себе морских животных и не создавали из них кибердельфинов или киберакул. Не наносили глобальные удары со спутников по подводным целям. Не экспериментировали с разными боевыми построениями субмарин. Не пользовались генератором случайных подводных карт. Не сражались, в конце концов, в количестве аж двадцати четырех человек на экстремальных глубинах. Ну не было всего этого... разве что только в «сухом» исполнении.

Ценность для жанра у «**Титанов**» сравнительно невелика. Свежих идей у проекта достаточно, но они смотрятся блекло под великолепно узнаваемыми классическими штучками от Blizzard. Но играть безумно интересно. Не зря же ребята из команды разработчиков (см. врезку) почти два года угрохали на баланс... А это штука тонкая — скажу вам как титан титану!

СИ *REVIEW*

Платформа: Dreamcast
Жанр: Adventure
Издатель: Sega
Разработчик: Appaloosa Interactive
Онлайн: www.dreamcast-europe.com

ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

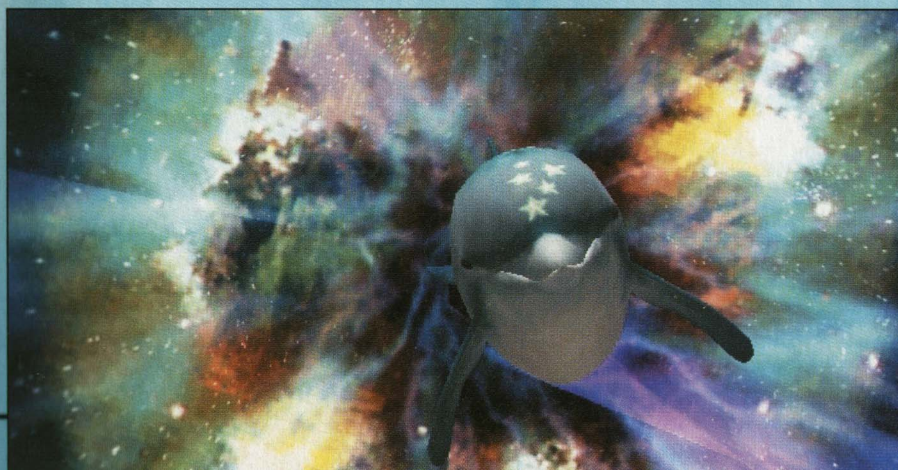


Сергей Овчинников

Одна из главных проблем в нашей работе заключается в том, что, как ни старайся, как ни изворачивайся, все равно всем не угодишь. Даже самый беспристрастный обзор с чьей-то точки зрения покажется совершенно необъективным. Ну а если под острое перо попадется такое противоречивое со всех сторон творение, как Ecco the Dolphin, то точно жди беды. Впрочем, есть еще надежда, что на этот раз обойдется без бомбы в почтовом ящике...

Еще в те стародавние времена, когда внезапно поумневшая компания Sega впаривала всем без исключения свои прорывные идеи насчет естественных различий игровых рынков Японии, Америки и Европы (последней в особенности), на откуп придирчивым европейцам было отдано несколько якобы эксклюзивных для Старого Света проектов. Именно им было суждено, по замыслам Sega, стать некоей опорой для ее супермощного и тогда еще невероятно перспективного Dreamcast. Именно они должны были закрепить в сознании жителей Англии, Германии, Франции и нескольких других стран тот факт, что Sega о них чутко заботится. Свои игры во время запуска платформы и эксклюзивные суперхиты от ведущих европейских студий в дальнейшем — вот в чем заключался благородный замысел. В результате же Dreamcast стартовал в Европе с порядком порезанной американской библиотекой образца 9.9.99, причем даже без суперхитового Soul Calibur. Зато с не слишком впечатляющим, но до корней европейским проектом Toy Commander. Обещанные же на launch или «в самом крайнем случае к Рождеству'99» Metropolis: Street Racer от Bizarre Creations, Agaratha от No Cliche (бывшей Adelline) и несколько других хитов, не появились до сих пор. И если в случае с MSR задержки хоть каким-то образом объясняются желанием оптимизировать движок, улучшить игровой процесс и, в конце концов, выпустить отличную игру, то «сенсация» закрытых пресс-конференций Agaratha вообще еще НИГДЕ и НИКОГДА не показывалась. До сих пор даже не существует ни одного скриншота из этого проекта. Что же касается не менее ожидаемого Ecco, то с грехом пополам и девятью месяцами задержки, этот суперхит наконец-таки появился на свет в конце июня. За то время, что венгерская студия Appaloosa, ответственная за создание всех без исключение серий Ecco на MegaDrive и SegaCD, трудилась над совершенствованием проекта, европейская Sega умудрилась практически полностью похоронить проект Dreamcast. Как? Бестолковой и безумной рекламой, понятной и смешной десятку продвинутых журналистов и дизайнеров, но никак не массовому покупателю. А также систематическим невыходом игр, постоянными задержками, неоправданными затратами на дурацкие рекламные соглашения с вечно все проигрывающими европейскими футбольными клубами (зачем было платить чуть ли не треть своего рекламного бюджета клубу Arsenal, который в прошлом году сыграл свой худший в истории сезон в премьер-лиге?).

Несмотря на очевидные пробелы в области игрового процесса, Ecco the Dolphin бесспорно является самой красивой на сегодняшний день игрой на Dreamcast. То технологическое мастерство, с каким команда Appaloosa собрала воедино подводный мир игры, не поддается описанию. Производительность отдана спецэффектам, и, прежде всего, освещению.



ДОСТОИНСТВА
Настоящий шедевр графического дизайна.

НЕДОСТАТКИ
Чрезмерно завышенный уровень сложности, непродуманная сюжетная линия, масса мелких и крупных огрехов в игровом процессе.

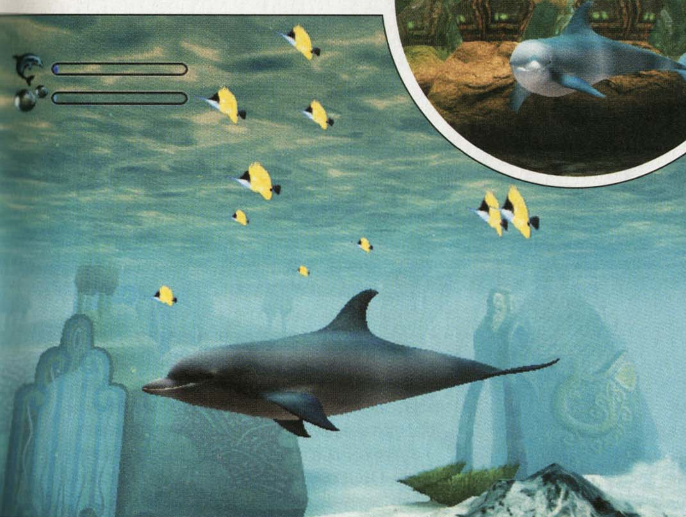
РЕЗЮМЕ
В целом, все-таки хорошая, но предназначенная для исключительно узкой аудитории игра.

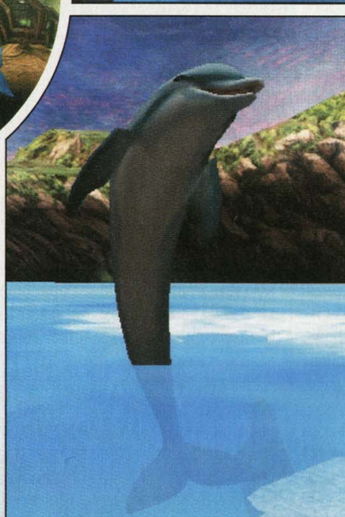
7.0

2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

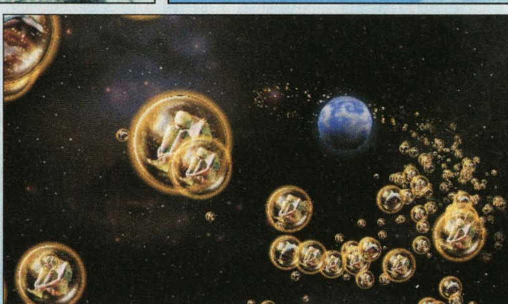
Ecco The Dolphin, ставший в свое время чуть ли не главной причиной успеха MegaDrive в Европе, спасти от поражения Dreamcast по всей видимости уже не сможет. Причем дело тут не только в сроках и отсутствии интереса игроков к новой приставке Sega. На этот раз даже сделать выдающуюся игру и то не вполне получилось. Так случилось, что для тех же Марио и Соника переход из 2D в 3D прошел относительно безболезненно. Более того, многие полагают, что именно в их последних инкарнациях (Mario 64 и Sonic Adventure) разработчикам удалось достичь небывалых высот в построении игрового процесса. Для Ecco, также начинавшего «карьеру» спрайтовой фигуркой, все оказалось значительно сложнее. Подводный полупрозрачный мир — это не уровень с кубиками и шариками и уж тем более не асфальтированная дорога, по которой нужно нестись со скоростью японского поезда-экспресса. И если уже на MegaDrive игроки, бывало, терялись на гигантских уровнях, то теперь проблема ориентации в пространстве окончательно вышла на первый план. Вполне типично для «замороченного» европейского подхода к созданию игр, Ecco начинается с нескольких относительно простых элементов tutorial, в которых один из дельфинов рассказывает Экко о различных приемах, позволяющих выжить в водной стихии. Заметьте, рассказывает, а вовсе не показывает. И уж тем более не говорит, как выполнять тот или иной трюк. Необходимые кнопки вы «интуитивным» образом должны подбирать сами. Всякой логики лишено и то, что происходит уже собственно на просторах океана. Путешествуя по уровню туда-сюда, периодически выпрыгивая из воды, чтобы хлебнуть воздуха, вы можете вдруг натолкнуться на важного для квеста персонажа. И преспокойно проплыть мимо — мало ли кто по морю шастает. Даже в самом начале игры разработчики беспощадно предоставляют вам право говорить, с кем хотите, и делать, что хотите. В результате же первые двадцать минут вы просто бессмысленно плаваете по чрезвычайно красивой лагуне, постоянно натыкаясь на стенки уровня (которые, разумеется, никак не обозначены — вас просто не пускают дальше), рыскаете по углам в поисках хоть какого-нибудь продвижения действия. Потом уже возникает глупая мысль поговорить с касаткой, сплавать к заброшенному храму, спасти неизвестно как провалившегося и заваленного в пещере камнями китеныша и так далее, и так далее. Приноровиться к стилю рассказа можно достаточно легко, хотя, конечно, поражает жесткость построения квеста и категорическое нежелание разработчиков делиться не только подсказками, но даже самой примитивной информацией. В результате, не столь сложный, но зато чрезвычайно запутанный, **Ecco** по праву может считаться одной из самых сложных для прохождения игр современности.











Несмотря на очевидные пробелы в области игрового процесса, **Ecco the Dolphin** бесспорно является самой красивой на сегодняшний день игрой на Dreamcast. То технологическое мастерство, с каким команда Appaloosa собрала воедино подводный мир игры, не поддается описанию. Полигонов немного меньше, чем в Sonic Adventure, и уж, конечно, намного меньше, чем в Shenmue. Производительность отдана спецэффектам, и, прежде всего, освещению. В Ecco абсолютно идеально передан тот эффект, который образуется при преломлении лучей солнца в прозрачной воде, иными словами, вода, дно и все поверхности покрыты настоящей сетью тончайших лучиков, которые как живые меняются, двигаются, исчезают и появляются вновь на скалах, песке, даже телах многочисленных морских обитателей. А их вам также встретится немало, от гигантских рыбьих косяков (в которые так приятно врезаться на полной скорости, вылетая из тучи разноцветных рыбешек, защемив одну из них в крепких челюстях) до медуз, черепах, акул, крабов, кальмаров, осьминогов и десятков других животных. Графика попросту великолепна и превосходит все самые смелые ожидания. Все это сопровождается уникальными дизайнерскими решениями, позволившими сочетать естественно-природные ландшафты с экзотическими постройками времен древней Атлантиды, по виду весьма напоминающие творения южноамериканских индейцев и футуристические пейзажи с участием множества странных машин, танков и величественных сооружений. Вот только хватило бы силы воли, чтобы добраться до всех этих неистовых красот, ведь игра становится по сути практически непроходимой уже начиная со второго-третьего уровней, и без подробного солюшена ваше продвижение вперед будет чрезвычайно затруднено.

Вот такой он получился, **Ecco the Dolphin**, один из самых ярких провалов последнего времени. В Европе публика игру не приняла, японцы уже давно живут своей жизнью, осталось надеяться лишь на американцев, которые смогут взглянуть на **Ecco** уже в конце лета. Игра явно отошла от своей исконной аудитории (не секрет, что дельфинчика всегда безумно любили девочки) благодаря чрезмерной сложности, что же касается любителей головоломок, то им вряд ли понравится комплексный трехмерный мир и весьма солидное число action-элементов. Для кого Appaloosa создавала свой очередной шедевр, мне, честно говоря, до сих пор не ясно. Так и получается, что самая красивая на свете, да и далеко не самая плохая по содержанию игра одной из самых известных торговых марок прошлых лет в реальном мире оказалась никому не нужна. Впрочем, пара-тройка тысяч фанатов все равно оценит ее по достоинству, возможно, среди них окажется и кто-то из наших читателей. У меня же осталось чувство досады. Воздушный шарик по имени **Ecco** не воспарил ввысь и даже не лопнул от искусно подставленной иголки, он просто полетал-полетал, да и сдулся...

СИ REVIEW

Платформа: PlayStation
Жанр: action/RPG
Издатель: Square Electronic Arts
Разработчик: Square
Количество игроков: 1
Онлайн: www.squaresoft.com

THREADS OF FATE

Вкратце: Threads of Fate — это развитие идей Brave Fencer Musashiden, о котором я в свое время уже писал (года эдак два назад...).

Александр Щербаков

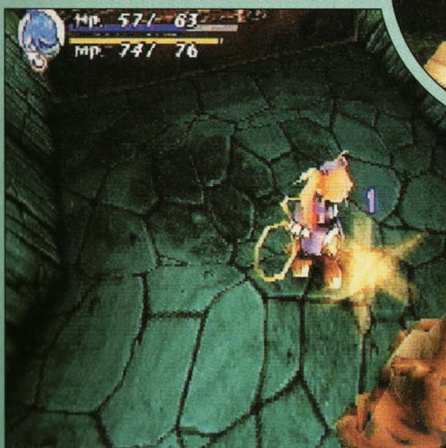


Не сказал бы, что развитие это получилось на славу, но замечу, что ряд несомненно любопытных моментов в данном продукте все же можно без труда откопать, причем особенно сильно заступом работать не придется, что радует ну просто неимоверно, хотя и не до появления маразматического желания резаться до посинения в эту все-таки достаточно средненькую по всем параметрам Square`вскою игрушку, более известную нашим (и чужим, не исключено, тоже) читателям под своим джапанийским названием Dew Prism.

Что прет из **Threads of Fate** в первую очередь, так это ее ничем не убиваемая обычность и соседствующая с этим среднебюджетность (если так можно выразиться). То есть с первого взгляда понятно, что для Square это очередная стандартная игра, на разработку которой никто не собирается выделять такие средства, как, допустим, на раскрученный трейдмарк Final Fantasy. Впрочем, продукт, понятно, делался и не на три копейки (а на четыре, хе-хе), а потому поиграть тут есть во что и, мало того, порой можно откопать моменты, на которые и посмотреть не страшно. В общем, **Threads of Fate** откровенно простовата, неизощренна, не особенно претенциозна, но, тем не менее, достаточно мила (особенно, если в нее не играть вообще и в глаза не видеть =)).

Как и Brave Fencer Musashiden, **Threads of Fate** (которую одно время считали чуть ли не сиквелом приключений самурая-карлика) представляет собой незамысловатую ролевушку с практически полностью экшеновыми уровнями, занимающими пространство между всякой сюжетной и околосюжетной трепотней, то и дело появляющейся в игре. Причем action`овые моменты выполнены в стиле близком к тому, что мы привыкли видеть в стандартных платформерах, с беготней и рубкой попадающихся на пути противников, из которых, как водится, вылетают всякие призы и прочий полезный в хозяйстве хлам. Мы, впрочем, другого и не ожидали. Само собой, посреди этого всего встречаются и «типа головоломочные» моменты, решающиеся с использованьем спинного мозга, мочилово с вроде как боссами и прочими вещами, все равно вполне укладывающимися в определение «платформер». Как ни странно, «проходилочные» уровни достаточно коротки, что очень даже нехарактерно для подобных продуктов, и очень часто сменяются сюжетными вставками или же непродолжительным и небоевым хождением по локациям. За счет этого, я так подозреваю, разработчики пытались увеличить долю RPG в **Threads of Fate**, но получилось у них, скорее, увеличение доли нудятины, так как, порой, хочется просто наконец-то поиграть, а тут тебе подкидывают какую-то фиговину с обилием примитивной трепотни, когда каждый персонаж общается чуть ли ни с помощью односложных фраз. По идее, это должно быть чем-то вроде передышки между беготней и объяснением того, ради чего это будет делаться, но в данном случае это превращается в что-то «ни к селу, ни к городу», выглядящим слишком элементарным и грубоватым для полноценной ролевой игры и, одновременно, слишком затянутым и несколько неоправданным для экшена или даже игры-клона Brave Fencer Musashiden, производящего, к слову, гораздо большее впечатление как более искусная и местами даже изящная игрушка, хотя и все так же несколько упрощенно-проходная.







Самым интересным и действительно удавшимся разработчикам в **Threads of Fate** моментом является, на мой взгляд, стремление сделать прохождение за каждого из двух главных героев игры реально отличным друг от друга при наличии общих локаций и их пробеге в одной и той же последовательности. Во-первых, от выбора персонажа изменяется сюжет игры, намерения главных героев. Во-вторых, реально меняется игровой процесс и способы решения голово-



ДОСТОИНСТВА

Два действительно отличающихся друг от друга персонажа со своими особенностями; местами приятный игровой процесс, неплохое управление.

НЕДОСТАТКИ

Несколько топорное графическое оформление; отсутствие озвучки, как в Brave Fencer Musashiden; порой излишний для такой игры уклон в ролевушность с ограничением непосредственно экшенового игрового процесса.

РЕЗЮМЕ

В принципе, симпатичная игра в традициях Brave Fencer Musashiden, но, на мой взгляд, все же менее интересная, чем ее предшественник.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ломок (или так называемых «головоломок», если на ваш взгляд это правильнее).

Керектеров у нас, как я уже говорил, две штуки: мужичок с топориком замысловатого дизайна Rue и избалованная принцесса-обжора Mint. У каждого своя история, в зависимости от которой в какой-то мере меняется даже эмоциональный настрой, с котором вы играете в **Threads of Fate**. Rue, например, разыскивает свою похищенную возлюбленную и пытается выяснить, кто он на самом деле, для чего ему нужна штука под названием Relic. Mint тоже пытается найти Relic, но вот только ей он нужен для того, чтобы захватить власть над всем миром (похвальное намерение). Соответственно, у чувака квест вроде как важный и не очень-то веселый, а потому все общение с энписями и продвижение по сюжету будет проходить в достаточно серьезном ключе (насколько в этой игре это вообще возможно). В то же время Mint постоянно будет давать повод для улыбки своим поведением и ее идиотской (на первый взгляд, на самом деле global domination это важная штука) целью. Причем, замечу, независимо от того, за кого вы играете, герои игры периодически будут пересекаться, что обещает довольно интересные сценки.

деле, внешне **Threads of Fate** в принципе ничего, но модели персонажей уж как-то слишком топорны, не говоря уже о, прямо скажем, не самых впечатляющих бэкграундах. Даже несколько тошно становится, когда, например, в самом начале игры Rue ужинает с помощью квадратного кулака, подносимого на определенное расстояние ко рту, причем без всякого намека на ложку или вилку. Если, кстати, говорить об этом конкретном эпизоде (раз уж я его так удачно вспомнил), то там еще имелся и совершенно детский и невероятно забавный баг, когда наш бравый герой при переключении на другую камеру оказывался рядом с тарелкой и ел своим могучим кулаком пустоту, в то время как посуда стояла рядом.

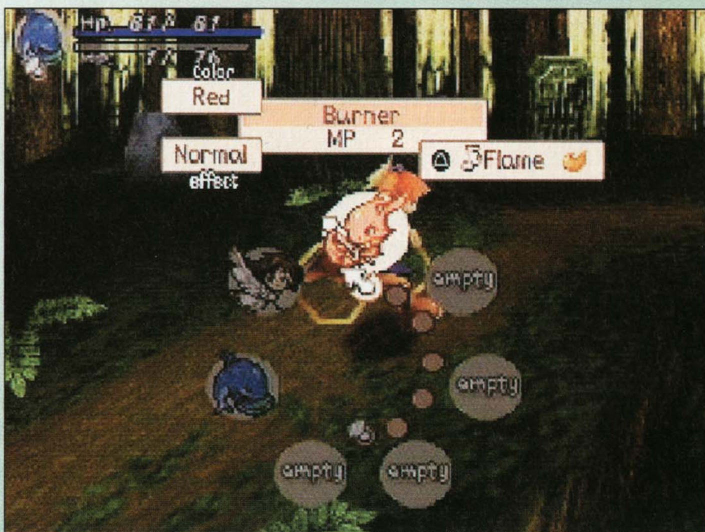
Итак, в результате мы имеем то, на что мы, в принципе, были вправе рассчитывать. **Threads of Fate** (а ранее Dew Prism в Японии) совершенно стандартный продукт, выпускаемый Square, покамест имеет место ожидание Final Fantasy IX для американского и европейского рынков. Естественно, данная игра ни в коем случае не является тем, что многие любят называть «игра для того, чтобы скоротать ожидание», а обыкновенной конвейерной и не особенно красиво обставленной игрой от японского разработчика, который постоянно выпускает

Самым интересным и действительно удавшимся разработчикам в Threads of Fate моментом является, на мой взгляд, стремление сделать прохождение за каждого из двух главных героев игры реально отличным друг от друга при наличии общих локаций и их пробеге в одной и той же последовательности. Во-первых, от выбора персонажа изменяется сюжет игры, намерения главных героев. Во-вторых, реально меняется игровой процесс и способы решения головоломок (или так называемых «головоломок», если на ваш взгляд это правильнее).



Но это не самое важное. Хотя как посмотреть, может, именно такие заморочки для кого-то имеют первостепенное значение. Это вполне можно понять (и даже, возможно, простить :)). Еще же более интересной чертой, по мнению нашей экспертной комиссии в лице Меня Любимого, является то, что оба персонажа **Threads of Fate** имеют совершенно различные специальные способности. Или даже, если выражаться таким образом, чтобы не знакомые с игрой читатели прочувствовали всю важность момента, различные магические системы (хотя это и чересчур громко сказано).

Весь (и часть тоже) кактус заключается в том, что Rue имеет способность, собирая монетки, выпадающие из поверженных противников, превращаться в своих побежденных врагов. На чем и построена часть игры, отведенная ему. Mint же подобных возможностей и близко не имеет, зато у нее неплохо получается колдовать, и она использует магию разнообразных цветов и, соответственно, различных свойств. Думаю, излишне говорить, что все это дело влияет на прохождение экшеновых (и не только) частей **Threads of Fate** как ничто другое. Кстати, чтобы пройти игру за одного из героев, нужно порядка одного десятка часов (ну ладно, чуток побольше). Так что никто не собирается в лучших традициях производителей RPG (зачастую бездарных производителей) заставлять нас корпеть кучу времени над тем, чему можно и нужно уделять меньше времени хотя бы для того, чтобы не потерять интерес. Возможно, из-за такого подхода разработчиков многие игроки расщедрятся даже на прохождение **Threads of Fate** обоими действующими лицами — дабы проследить, насколько меняется хотя бы тот же сюжет и как выглядит все это дело с несколько отличным от уже ставшего привычным игровым процессом.



Вот что лично не очень понравилось мне, и, по всей вероятности, не понравится многим, это достаточно схематичное, так сказать, графическое оформление игры. То есть, на самом

что-то подобное, дабы срубить очередную порцию денежек, что, в общем, очень даже правильно, потому выпускаемые им игрульки обязательно кто-нибудь да купит. **Threads of Fate** далеко не самая плохая штучка из тех, что нам может предложить (и предлагает) Square. А также, ясное дело, и не самая лучшая. Просто обычная. Иногда как раз за такими вещами и хочется посидеть тихими (и мерзко дождливыми) летними вечерами. Впрочем, ко мне это не относится — я найду занятие поинтереснее.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Если бы еще неделю назад мне сказали, что такому потенциальному барахлу, как X-Men: Mutant Academy, я поставлю оценку, какую я поставил сейчас, то поверить в это я не смог бы даже под дулом пистолета (хотя за деньги — вполне :)).

Платформа: PlayStation
Жанр: Fighting
Издатель: Activision
Разработчик: Paradox
Количество игроков: 1-2
Онлайн: www.activision.com

Александр Щербаков

Надо сказать, я, в общем-то, до сих пор не верю, что создатели незабвенного Thrill Kill, конструируя совершенно банальную «игру по лицензии», выполняющую, к тому же, чисто рекламную функцию (и появляющуюся, таким образом, незадолго до фильмешника X-Men: The Movie), изваяли реально конкурентоспособный продукт, самыми яркими фичами которого являются отнюдь не известные каждому американцу (включая собак, грудных младенцев и прочих домашних животных) персонажи марвеловских комиксов. Кстати, забегая вперед, я скажу, что вы, верно, будете смеяться, но в **X-Men: Mutant Academy** есть даже такая штука, как игровой процесс. Вот так вот.

Итак, **X-Men: Mutant Academy** — трехмерный снаружи файтинг, являющийся абсолютно плоским внутри. И, кстати, совсем не похожий на своих собратьев по движку, а конкретно — на Thrill Kill и Wu-Tang: Taste of Pain (все дружно плюют полчаса). В случае, если вы, как обычно, не в курсе, замечу (ненароком), что эти два Paradox`овских творения выделялись как раз не поверхностной, а реальной объемностью, со свободным перемещением персонажей по арене и мочиловом для четырех бойцов одновременно.

В **X-Men: Mutant Academy**, как ни странно, ничего этого нет, и, по сути, игра представляет собой что-то вроде «файтинга старой школы», каких сейчас уже почти не делают (за исключением сами знаете каких уродов, специализирующихся на этом), с геймплеем, частично списанным с Capcom'овских игрищ.

Сменив разработчика игры (ранее это был никому не известный Cyrox), Activision, судя по всему, поступила очень даже правильно, что принесло X-Men: Mutant Academy, как мы сейчас видим, огромную пользу. Конечно, поначалу Paradox очень даже смущали нас получавшимся у них, начиная от обещаний и кончая не самыми впечатляющими, скриншотами, и тем приятнее видеть такой продукт, оказавшийся на поверку не всеми ожидаемым средством для выташнивания обеда наружу, а одним из самых интересных трехмерных файтингов для PlayStation за последнее время.



Все-таки, несмотря ни на что, **X-Men: Mutant Academy** — это игра, максимально приспособленная под фэнов популярных комиксов&мультиков. Стоит только зайти в просмотровый режим (аналог всяких Theater Mode в других играх, если так понятнее), и вполне можно несколько поразиться куче всякого хлама, становящегося доступным после прохождения игры в разных (двух, хе-хе) режимах различными персонажами. А также всякой фанатской мишуре, которая, собственно, и является одним из объектов «открывания». То есть наряду с роликами (начальными и заключительными) для разных героев, можно добыть и посмотреть всякие комиксовые арты и тому подобную дребедень. На начальном этапе же, все в том же просмотровом режиме для, собственно говоря, просмотра, доступен только трейлер того самого фильмца про х-человечков. Трейлер в данном случае, by the way, это не машина такая, как думают некоторые :).

Открывать все вышеозначенное (и даже больше, там, например, еще костюмы бойцов есть и весьма

ДОСТОИНСТВА

Тут есть игровой процесс!!! Он, правда, не особенно оригинален, но закос под Street Fighter в данном случае очень даже на пользу продукту. Графика достаточно симпатична, хотя и некоторые нарекания имеются.

НЕДОСТАТКИ

Ряд вещей в том же геймплее все-таки стоило несколько пошлифовать, хотя и так неплохо. Также игра может несколько приесться, да так, что не до открывания всяких там роликов будет. Впрочем, это совсем не значит, что вам она тут же опротивит - ничего подобного.

РЕЗЮМЕ

Неожиданно классный файтинг от создателей Thrill Kill. Причем в ситуации, когда от них ждали первостатейного отстоя. Paradox и Activision показывают, что приятные сюрпризы на свете тоже бывают. Хотя и редко.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS











интересные кому-то behind the scenes footage) будет, вероятно, только маньяк, но всем понятно, что поклонники х-человеков на ушах малость постоят. Все же остальные отметят похвальное стремление Paradox напихать в игрушку побольше различных бонусов, но я очень не уверен, что кого-то потянет извращаться с многочисленными прохождениями **X-Men: Mutant Academy**, при том, что игра имеет свойство несколько надоедать, а, к примеру, такая штука, как FMV-ролики персонажей, не особенно красивы, коротки и обычно не несут смысловой нагрузки.

Ладно, ближе к телу. В смысле — к тому самому игровому процессу, о нежданном присутствии которого в **X-Men: Mutant Academy** я вам говорил и даже указывал источники вдохновения разработчиков. Итак, все спецудары бойцов основаны на капкомовских прокрутах крестовины по часовой и против оной стрелки с непременным нажатием соответствующего удара, а иногда даже двух (а порой и четырех). Управление шестикнопочное, но это если говорить об ударах, так как броски и counter`ы вынесены отдельно. Вообще, на самом деле управление четырехкнопочное, но объяснят вам это только в Academy Mode, а самому догадаться довольно сложно. Просто традиционно перенесенные на шифты самые сильные удары являются, соответственно, нажатием одновременно двух более слабых punch`ев и kick`ов. Я понятно объяснил? А, вы вообще статью не читаете, а пролистываете журнал в поисках рекламных купонов, дающих скидку? Ну, тогда ладно.

С этим все ясно. Есть еще, естественно (ее не может не быть), традиционная линейка суперударов, в **X-Men: Mutant Academy**, правда, немного необычная (местами). Состоит она из трех секторов, каждому из которых соответствует свой собственный и достаточно отличный от других супер. В первом — это, фактически, усиленный спецудар. В следующем — это достаточно своеобразная штука, застывающая во время исполнения на некоторое время для того, чтобы продемонстрировать игроку определенные кнопки, нажав на которые, сила суперудара станет более мощной. Третий же сектор, который надо вызывать в определенный момент стуком по кнопке X, предлагает нам нечто вроде стритфайтеровского level 3 super, то есть спасайся, а то будет очень больно.

Имеются в **X-Men: Mutant Academy** и каунтеры, но реализованы они очень своеобразно. Чтобы выполнить их, достаточно нажать один из шифтов, и все готово. Другое дело, что всего таких «отбивалок» три штуки на раунд, а потому приходится экономить. А нужны они бывают, порой, очень даже, потому как при всех своих положительных качествах и некоторой проработке игровой процесс в **X-Men: Mutant Academy** местами нуждается в дополнительной шлифовке, что очень заметно в ситуациях, когда один боец зажимает другого в углу. Вырваться можно вполне, но получить при этом по репе даже простыми ударчиками — это запросто. Иногда даже каунтеры совсем не помогают. И это, поверьте, досадный промах. Впрочем, не сильно загаживающий общую картину.

Для прохождения и, само собой, открытия всякого барахлишка нам выделены, в общем-то, два основных режима — Arcade Mode и Academy Mode. С первым все ясно без комментариев, разве только стоит сказать, что в нем (как, впрочем, и в Academy) изначально недоступны несколько достаточно интересных персонажей, заполучить которых мы сможем только... правильно, после прохождения игры, за подробностями заглядывайте все в тот же просмотровый режим. Кстати, я так и не представил вам участников **X-Men: Mutant Academy**, которых, надо заметить, не так уж и много: Cyclops, Wolverine, Storm, Phoenix, Mystique, Beast, Gambit, Toad, Sabretooth и Magneto. Вот таким вот бессовестным образом, с помощью ненужных перечислений, игровые журналисты набирают свои килобайты =). Короче, всего десять персонажей, в то время как в современных играх ценится практически одно количество и ничего больше, это как-то отстало. Надо брать пример со второго Marvel vs. Capcom, тогда все будет тип-топ.

Но вернемся к игровым режимам, а конкретно к такой фиговине, как тот самый Academy Mode. Реально это ни что иное, как тренировочный режим, поделенный на «свободные» и «академические» тренировки. В первом случае вы сами отрабатываете удары на недвижимом противнике, по примеру Street Fighter и еще кучи файтингов, во втором — Профессор X настойчиво учит вас всем возможным приемам, причем все испытания его надо бы пройти, потому как тогда режим будет считаться завершенным, и откроется очередная порция хлама. Идиотство, конечно, делать из training`а проходилочный режим, да еще если там приходится отрабатывать ВСЕ удары, включая не то что суперы, но и самые элементарные, вроде «нажмите слабый punch». Можно вспомнить Street Fighter EX 2 Plus — там имело место нечто подобное. Но все-таки там это были тесты на «линеечные» суперы и замороченные комбо, а не на всякую, по большому счету, ерунду, полезную местами как обучалка, но не совсем пригодную как полноценный mode, без долбления которого больные фанаты не смогут увидеть те самые так им нужные behind the scenes footage или еще какой важный бонус.

Впрочем, прекратим придираться. Сменив разработчика игры (ранее это был никому не известный Cyrox), Activision, судя по всему, поступила очень даже правильно, что принесло **X-Men: Mutant Academy**, как мы сейчас видим, огромную пользу. Конечно, поначалу Paradox очень даже смущали нас получавшимся у них, начиная от обещаний и кончая не самыми впечатляющими, скриншотами, и тем приятнее видеть такой продукт, оказавшийся на поверку не всеми ожидаемым средством для выташнивания обеда наружу, а одним из самых интересных трехмерных файтингов для PlayStation за последнее время.

СИ REVIEW

Платформа: Dreamcast
Жанр: спортивный симулятор
Издатель: Sega
Разработчик: Sega
Количество игроков: 1-4
Онлайн: http://www.sega.com/sega/game/virtuatennis_launch.html

VIRTUA TENNIS

Дмитрий Эстрин

Можно легко представить себе идеальный шутер. Или, скажем, стратегию в реальном времени. Думаю, и с adventure никаких проблем не возникнет. А вот попробуйте-ка себе вообразить идеальный спортивный симулятор. Речь, разумеется, идет не о футболе, хоккее или баскетболе. Здесь все уже давно разработано, понятно, общепринято и доступно. А вот как насчет интересного симулятора прыжков с шестом? Или, например, симулятора бега на 1500 метров? Уверяю вас, что сделать удобоваримый симулятор тенниса также очень непросто.

Не то что бы разработчики игр никогда не интересовались теннисом и не пытались изобразить что-нибудь в этом направлении. Попытки, конечно же, были. В 1988 году я был наповал сражен симулятором тенниса на Commodore 64. Назывался он Match Point, хотя это никакого значения не имеет. Отличные для того времени графика и анимация как раз не особенно удивляли. Удивляло немножко другое. Попробуйте себе представить спрайтовые модельки теннисистов, которые бегают со спрайтовыми ракетками по полю, дабы лишний раз стукнуть по спрайтовому мячику. Как, спрашивается, нужно ориентироваться во всем этом плоском (но, замечу лишний раз, красивом для того времени) безобразии несчастному игроку? Однако в Match Point все было сделано так, как надо. Небольшие погрешности игроков стирались умным движком, а продвинутый AI не акцентировал на этом внимание. Однако Match Point на Commodore 64 — это чуть ли не единственное исключение из правил. Иногда отдельные герои разрабатывали симуляторы тенниса, в которые, по крайней мере, можно было играть. Увы, «можно» еще не значит «интересно». В основном же нас кормили такими вещами, которые даже при большом аппетите скушать было весьма затруднительно.

Конечно же, к выходу **Virtua Tennis** мы все отнеслись слегка пессимистично. Хотя после просмотра особо удачных роликов и сказочно красивых картинок шевелилось внутри что-то очень похожее на интерес. Все равно к тому, чтобы увидеть **Virtua Tennis**, мы были подготовлены плохо. Кто бы мог подумать, что симулятор тенниса окажется захватывающим как тетрис? Кто мог вообразить себе, что в **Virtua Tennis** будет сочетаться необыкновенная простота и глубоко проработанный игровой процесс? Не говоря уже о графике, анимации, искусственном интеллекте и прочих приятностях... В общем, вот уже неделю вся редакция радостно режется в **Virtua Tennis**. Причем те, кто проигрывают, говорят, что игра плохая, а те, кто выигрывают, утверждают совершенно обратное. А это значит, что творение от Sega получилось, прежде всего, весьма азартным. Азартным до такой степени, что отдельные товарищи в процессе игры от восторга падают со стульев. Кроме шуток.

Есть все-таки в **Virtua Tennis** что-то от тетриса. Довольно логично, весьма просто, немножко стратегии и чуть-чуть реализма — вот что должно нас всех привлекать в этой игре. Чтобы сразу стало понятно, о чем идет речь, скажу несколько слов об управлении. Оно осуществляется с помощью трех кнопок и аналогового джойстика. При этом можно успешно играть с помощью одной кнопки и джойстика. Бегаем и бьем по мячику — разве можно придумать в теннисе что-нибудь еще? Более того, можно играть отвернувшись от телевизора! Следить за происходящим можно с помощью крохотного жидкокристаллического дисплея на карточке памяти. И при этом — выигрывать! Это, конечно, извращение, но при этом извращение весьма показательное. И дело даже не в том, что графика в **Virtua Tennis** играет не самую главную роль. И не в



ДОСТОИНСТВА

Очень простой, но глубокий игровой процесс, отличный режим многопользовательской игры, великолепная графика.

НЕДОСТАТКИ

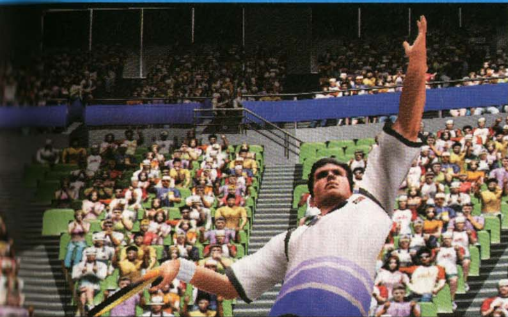
Не слишком много теннисистов, среди которых довольно редко встречаются знаменитости.

РЕЗЮМЕ

Must buy для всех обладателей Dreamcast. И лишний повод подумать о покупке приставки для тех, у кого ее нет.

9.0

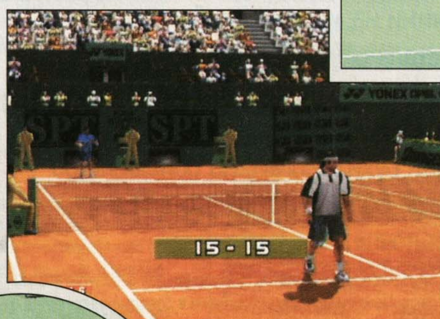
2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS













том, что великому тетрису также не требуются полигоны и высокое разрешение. Просто все очень... просто.

Сейчас, разумеется, не 1988 год, однако попробуйте представить себе маленькие полигонные модельки теннисистов, совсем небольшие ракетки и окончательно крохотный мячик... Как же можно так точно разместить своего игрока на поле, так тщательно прицелиться и так правильно ударить, чтобы не промахнуться? Sega пошла по единственно правильному пути разработчиков Match Point на Commodore 64 (как называлась та команда сейчас, к сожалению, уже не вспомню). Все небольшие просчеты игрока нивелируются мощным искусственным интеллектом. Все что от нас требуется — это добежать до предполагаемой точки падения мячика и вовремя нажать на кнопку. А потом... потом теннисист разберется сам. Он может легко отбить мяч, красиво погасить соперника мощным ударом, в самый последний момент упасть на землю и отбить-таки коварную атаку, может очень стильно ударить с разворотом или из-под ноги. Поведение теннисиста определяется всего несколькими факторами. Скоростью и траекторией полета мячика, местонахождением игрока и моментом удара. То бишь случайностей не бывает, а это обеспечивает — не смейтесь — определенный уровень реализма. Все настолько просто, что нам даже хватает времени для того, чтобы выбрать направление и тип удара. В момент нажатия кнопки следует в нужную сторону повернуть аналоговый джойстик. Или крестовину, кому как нравится. Это, собственно, и есть полное и детальное описание игрового процесса. Оценим его мы чуть позже, а сейчас перейдем к частностям.

Многие авторы обзоров жалуются на то, что Sega пожадничала и не купила нормальную лицензию. Где, спрашивается, Курникова? Где известные по всему миру корты? Где, в конце концов, известные имена? При этом больше всего эти люди жалуются на то, что в игре нет теннисисток, а главное — Курниковой. На наличие Хааса и того же Кафельникова критики внимания не обращают. Конечно, лицензия **Virtua Tennis** никак не могла бы помешать. Но разве могла Sega предположить, что ее творение окажется настолько популярным? Популярным до такой степени, что привередливые игроки начнут жаловаться на отсутствие Курниковой... Невероятное случилось, и мы должны все-таки подтвердить тот факт, что шестнадцати теннисистов для Virtua Tennis — это немного. Тем более, что с самого начала доступны всего восемь игроков. Есть ли между ними отличия? Разумеется, есть. Отображаются они, правда, не в виде привычных полосочек-индикаторов — скорость, сила, маневренность (простите, ловкость), — а в виде коротенькой характеристики. Быстро бегает, сильно бьет с разворотом, хорошо обороняется. Мне такое нововведение разработчиков, честно говоря, пришлось по душе. Теннисисты ведь все-таки не автомобили, а **Virtua Tennis** не RPG, поэтому дурацкие индикаторы в такой игре неуместны.

Глубина gameplay, между тем, прямо-таки поражает воображение. Всего доступно три режима игры — Arcade (стучим по мячику в классическом теннисе, один на один или парами), Exhibition (выбираем правила, выбираем корт, выбираем соперника и после этого играем) и World Circuit. О последнем режиме стоило бы поговорить отдельно, поскольку именно он обеспечивает неугасаемый интерес к **Virtua Tennis**. По сути дела в World Circuit нам предстоит почувствовать себя в роли известного теннисиста, который покупает себе ракетки, тренируется, раскатывает по всему миру, участвует в теннисных матчах, зарабатывая, таким образом, деньги, заключает контракты со своими коллегами для парных игр... Очень захватывает. Отдельно хотелось бы остановиться на тренировках, которые по сути своей представляет собой эдакие мини-игры. Вот лишь



самые яркие их примеры. Нам следует за определенное количество времени отбить n-ое количество мячиков таким образом, чтобы они попали в бочки на другой стороне поля. Или, скажем, «вытолкать» за пределы поля гигантские шары, также отбивая мячики. Есть всего один недостаток: сильно ограниченное время. Не успеешь понять, чего от тебя хотят и как это сделать, как сразу все заканчивается. Обидно, черт возьми! Но игровой процесс тренировки разнообразят, и спорить с этим было бы просто-напросто глупо.

Однако настоящее удовольствие все-таки получаешь от многопользовательского режима игры. По объему азарта, длине и весу реплик, которые отпускают четыре игрока, собравшихся за одним телевизором, **Virtua Tennis** может соперничать с хорошим файтингом. Баланс — вот оно слово, наиболее точно определяющее игровой процесс. Можно, конечно, придраться к каким-то незаметным нормальному человеку мелочам, можно обнаружить мифические недостатки, но все равно, как их исправить, вам никто не скажет.

Графика идеальна. Кроме шуток. Восхищает все — работа камеры, анимация, даже спецэффекты, которые не раздражают своей чрезмерностью, а радуют глаз своей уместностью. Возможно, у меня бедное воображение, но ничего лучше я придумать просто не могу.

Virtua Tennis в очередной раз подтверждает очевидную истину, которую я не устаю проповедовать. Только те игры, разработчики которых уважительно относятся к геймеру, могут рассчитывать на успех. Не дизайн, не графика, не умопомрачительное количество уровней-оружия-монстров, а именно логичная и красивая простота, которая отнюдь не исключает глубокий игровой процесс, способна сделать обычную игру игрой хорошей. **Virtua Tennis** — лишний и очень приятный способ в этом убедиться.

СИ REVIEW

ПОМПЕИ: ЛЕГЕНДА *ВЕЗУВИЯ*

Платформа: PC
Жанр: adventure
Издатель: Nival Interactive/1C
Разработчик: Arxel Tribe
Требование к компьютеру: минимум Pentium 166, 16Мб RAM
Онлайн: http://www.nival.ru



Максим Заяц

В черной грозовой туче вспыхивали и перебегали огненные зигзаги, и она раскалывалась длинными полосами пламени, похожими на молнии, но большими... Немного погодя эта туча стала опускаться на землю, покрыла море... Слышны были женские вопли, детский визг и крики мужчин. Одни оплакивали свою гибель, другие молились о смерти; многие воздевали руки к богам, но большинство утверждало, что богов нигде больше нет, и что для мира настала последняя вечная ночь».

Так описывает гибель Помпеи очевидец этого события Плиний Младший в письме историку Тациту. Величайшая из трагедий древности, гибель целого города, погребенного под лавой и пеплом во время извержения Везувия, всегда волновала умы людей. Ученые занимались раскопками, постепенно освобождая древний город из многовекового плена, писатели-фантасты сочиняли десятки историй, повествующих о последнем дне Помпеи. Компании Cryo Interactive пришлась по душе идея создания приключенческой игры, позволившей любому желающему побродить по улицам обреченного города за несколько дней до его гибели. Классический квест, получивший название «**Помпеи: Легенда Везувия**», был локализован и издан в России компаниями Nival Interactive и 1С.

Первое, что поражает в игре — ее реалистичность. Проект разрабатывался совместно с Союзом Национальных Музеев Франции, и получившаяся в результате модель Помпеи используется даже в современных научных исследованиях. Вид от первого лица позволяет нам наблюдать город таким, каким он был до начала катастрофы. В игре предусмотрен специальный режим «Экскурсия», который позволяет бродить по улицам Помпеи, не заботясь о времени, неумолимо отсчитывающем часы и минуты, оставшиеся до извержения Везувия.

Сюжетно игра представляет собой первую часть трилогии, повествующей о приключениях Адриана Блейка, шотландского археолога, жившего в 1904 году. Однажды он отверг любовь богини Иштар, и месть ее оказалась поистине ужасной: невеста Адриана, София, таинственно исчезла за день до их свадьбы... Исчезла для того, чтобы оказаться в древних Помпеях за несколько дней до катастрофы, стать обыкновенной жительницей города, не знающей другой жизни и не помнящей своего возлюбленного. Волею разгневанной богини Блейк переносится в прошлое следом за Софией. У него есть всего лишь несколько дней для того, чтобы понять быт и нравы чужого города, разобраться в местных интригах и суметь убедить женщину, считающую его всего лишь странным незнакомцем, вместе покинуть обреченные Помпеи. При этом Адриану предстоит не просто бродить по городу, собирая различные предметы и общаясь с его обитателями. Решение многих задач, стоящих перед ним на пути к цели, требует не только смекалки, но и быстроты, и даже небольшое промедление может стать крахом всех надежд.

Похоже, пресловутая реалистичность сыграла с разработчиками дурную шутку. Помпеи 1 века н. э. — не самое интересное место для прогулок, и в виртуальном мире город выглядит довольно уныло отнюдь не из-за некачественной графики, но просто по природе своей. Согласно наработанной технологии Cryo, мы по-прежнему перемещаемся по ключевым точкам на местности, получая в каждой из них обзор 360 градусов. Однако на этот раз навигация оказывается несколько менее интуитивнее, чем это было, скажем, в «Атлантиде 2». Пытаясь отыскать очередную дверь или проход, мы крутим головой во все стороны, но вожделенный курсор появляется перед нами далеко не сразу — слишком много имеется на экране «мертвых зон», закрытых для прохода. Однако хорошо анимированные персонажи и качественные ролики несколько сглаживают оставленное городом мрачное впечатление, а мягкая, но вместе с тем тревожная инструментальная музыка как нельзя лучше способствует погружению в мир игры.



Как я уже и говорил, «Помпеи: Легенда Везувия» станет первой части трилогии о приключениях шотландского археолога Адриана Блейка. Трижды в разных эпохах ему предстоит спасать свою возлюбленную — и в каждом новом воплощении она ничего не будет знать о нем. Осмелившийся идти наперекор воле богов рискует потерять больше чем просто жизнь, и лишь любовь является той силой, которая способна противостоять проклятью Иштар. Любовь поможет Блейку спасти Софию и вернуться вместе с ней в родной XX век. Помпеи за 4 дня до их гибели — это всего лишь первое путешествие. Впереди нас ждут новые приключения.

СИ *REVIEW*

В 250-летие начала раскопок в Помпеях компания Nival Interactive и фирма «1С» предлагают вам увидеть Помпеи и другие города Италии собственными глазами. Для того чтобы принять участие в конкурсе «Выиграй поездку в Италию» достаточно заполнить регистрационную анкету игры, вложить ее в конверт и, сделав на лицевой стороне пометку «ПОМПЕИ», отправить его до 1 марта 2001 г. по адресу: 123056, г. Москва, А/Я 64. Затем в период с 10 августа 2000 г. по 1 марта 2001 г. вам необходимо будет ответить на вопросы конкурса на сайте www.nival.com. Розыгрыш поездки в Италию будет проводиться среди пользователей, правильно ответивших на вопросы и отправивших по почте заполненную регистрационную анкету. Победитель отправится в восьмидневный тур по городам Италии. Точная дата поездки будет согласована с победителем.

ДОСТОИНСТВА

Исторически достоверная модель Помпеи. Подробная иллюстрированная энциклопедия и оригинальный сюжет дают нам уникальную возможность почувствовать себя настоящими жителями древнего города — с той лишь разницей, что об извержении Везувия мы предупреждены заранее. :)

НЕДОСТАТКИ

Реальность далеко не всегда радует нас своей красотой, и компьютерное воплощение Помпеи выглядит несколько мрачновато. К тому же разработчики не до конца продумали систему навигации в игре, вследствие чего появилось множество довольно нелогичных «мертвых зон».

РЕЗЮМЕ

Классический квест от Cryo Interactive, добросовестно и качественно переведенный на русский язык. Рекомендуется всем, в особенности молодым историкам.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

KISS Psycho Circus

Во время игры нажмите <~>, чтобы открыть консоль и вводите:
Invuln — режим бога
GimmieGimmieGimmie — появляется все оружие
NoClip — возможность проходить сквозь стены
NoTarget — монстры не нападают на героя (введите повторно, чтобы отключить этот режим)
Spectator — режим полета
ChaseCam — вид сзади (всего в игре существует пять различных углов обзора)
NextArmor — увеличивается броня и здоровье
PrevArmor — уменьшается броня
NextMonster — появляется новый монстр
PrevMonster — появляется новый монстр
RestartLevel — начать текущий уровень снова
CyclePlayerClass — действие этого кода неизвестно
CameraLock — действие этого кода неизвестно
Debug1 — действие этого кода неизвестно
Debug2 — действие этого кода неизвестно

Bang! — Gunship Elite

Выберите в главном меню **New Game** и введите вместо имени:
Mayday — переход на второй уровень
victory — переход на третий уровень
challenger — переход на четвертый уровень
azimuth — переход на пятый уровень
revealed — переход на шестой уровень
stoneage — переход на седьмой уровень
warfare — переход на восьмой уровень
oxygen — переход на девятый уровень
skyhigh — переход на десятый уровень
sunshine — переход на одиннадцатый уровень
blowup — переход на двенадцатый уровень
neuftrois — переход на тринадцатый уровень
baracuda — переход на четырнадцатый уровень
giveaway — переход на пятнадцатый уровень
waterfall — переход на шестнадцатый уровень
seventeen — переход на семнадцатый уровень
neartheend — переход на восемнадцатый уровень
y2k — переход на девятнадцатый уровень

В меню «**NEW GAME**», введите следующие фразы вместо имени, чтобы попасть на уровень с **2** по **19**:
mayday
victory
challenger
azimuth
revealed
stoneage
warfare
oxygen
skyhigh
sunshine
blowup
neuftrois
baracuda
giveaway
waterfall
seventeen
neartheend
y2k

В процессе игры введите следующие коды, чтобы активизировать следующие функции:
Dogmode — активизирует режим кодов
Stoneskin — режим непробиваемого щита
Pianist — отключает врагов
Boooost — возможность бесконечного ускорения
Kinput — в меню кодов появляется строка ввода
Reflux — бесконечные боеприпасы к **Flux Beam**
Greens — бесконечные боеприпасы к Phase Shift Cannon
Firecrackers — бесконечные боеприпасы к **Hellfire**
Nails — бесконечные боеприпасы к **Titans Hammero**
Volcano — бесконечные боеприпасы к **Magma Cannon**
Lightning — бесконечные боеприпасы к **Electronic Laser**
Staystill — бесконечные боеприпасы к **Stasis Cannon**
Listener — бесконечные боеприпасы к **Sonic Cannon**
Bloody — бесконечные боеприпасы к **Plasma Cannon**
Stormfire — бесконечные боеприпасы ко всему оружию
Getridof — бесконечные боеприпасы к **No Weapon**

Marthian Gothic: Unification

YOULOOKINATME — бесконечное здоровье
IFEELUNUSUAL — бесконечные боеприпасы
QUICKSUCKITOUT — иммунитет к ядам
PATRICKMARLEY — послушать Darnley Microcorder
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT — посмотреть титры

Warlords 3

just for grant — все боевые единицы превращаются в танки
hiho hiho — время производства во всех городах изменяется на одну условную единицу времени.
purple heart — все юниты получают награды
king of the castle — все города превращаются в цитадели
dragon rush — все юниты превращаются в драконов
run spot run — скорость передвижения всех юнитов увеличивается до 99
there can be only one — 100 единиц силы для выбранного героя
but now i can see — полностью открыть карту
not easy being green — вода приобретает зеленый оттенок
if i were a rich man — появляется 10000 золота
show me the mana — появляется 20 единиц манны
burn baby burn — все участки сгорают дотла
i am lazy — все города переходят под ваш контроль
name that tune — новая мелодия
lord of the mana — города без манны получают каждый ход по одной единице

Icewind Dale

Чтобы активизировать режим кодов, откройте консоль клавишами <Ctrl> +<Tab> и введите:
CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); — открыть карту
CHEATERSDOPROSPER:Hans(); — переносит группу на выбранное курсором место
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([число]); — группа получает указанное в скобках количество золота
CHEATERDOPROSPER:Midas(); — группа получает 500 золота
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); — группа получает 5 HP, 5 противоядий и 1 Scroll Of Stone To Flesh

Перед тем, как использовать приведенные ниже коды сохраните в оригинальные файлы в отдельные директории.

С помощью текстового редактора откройте файл **icewind.ini**, находящийся в директории игры. Добавьте в него строку **«Cheats=1»** под строкой **«[Game Options]»**. Запустите игру и нажмите **<Ctrl>+<Tab>**, чтобы открыть консоль. Введите **«CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();»** с учетом регистра, чтобы включить режим кодов. После этого в игре станут доступны следующие комбинации клавиш.

[Ctrl] + J — Переместить выбранный персонаж на место, указанное курсором
[Ctrl] + R — Вылечить или оживить выбранный персонаж
[Ctrl] + Y — Убить выбранного монстра или NPC (experience при этом не получаете)
[Ctrl] + 4 — Отображает триггер многоугольники; показывает ловушки
[Ctrl] + 9 — Отображает поле ограничения персонажа

Попробуйте также ввести **CHEATERSDOPROSPER:CreateItem(«XXXX»);** (XXXX — код предмета).

Предметы:
SCRL1Q — Scroll of Vampiric Touch
SCRL04 — Protection from Cold
SHLD06 — Large Shield +1
SW1H01 — Bastard Sword
SW2H01 — Two Handed Sword
WAND02 — Wand of Fear
XBOW03 — Heavy Crossbow of Accuracy
AMUL01 — Necklace of Missiles
AROW07 — Arrow of Dispelling
AX1H01 — Battle Axe
BELT02 — Golden Girdle
BLUN05 — Mace +1
BOLT02 — Bolt +1
BOOK03 — +1 Con
BOOT01 — Boots of Speed
BOW01 — Composite Long Bow
BRAC06 — Gauntlets of Ogre Power
BULL02 — Bullet +2
CHAN06 — Mithril Chain Mail +4
CLCK02 — Cloak of Protection +2
DAGG03 — Dagger +2
DART02 — Dart +1
HALB02 — Halberd +1
HAMM03 — War Hammer +2
HELM03 — Helm of Glory
MISC35 — Horn Coral Gem
POTN03 — Potion of Hill Giant Strength
PLAT05 — Full Plate Mail +1
RING01 — Ring

КОДЫ PS

LeMans 24 Hours

Альтернативный загрузочный экран
Введите «**JACKPOT**» в качестве имени, и вы увидите девушку в купальнике во время загрузки игры.

Победа в гонке
Введите «**FIRSTON**» в качестве имени.

Трасса Space Race
Введите «**NAIMAR**» в качестве имени.

Машинки Beach buggy
Введите «**BIGGY1**», «**BIGGY2**», «**BIGGY3**», «**BIGGY4**», «**BIGGY5**», «**BIGGY6**», «**BIGGY7**» или «**BIGGY8**» в качестве имени.

Все автомобили и трассы
Введите «**TATOO**» в качестве имени, работает только в режиме quick race.

1999 Audi RSR Prototype
Введите «**MAYOU**» в качестве имени. Начнется гонка, если вы выиграете ее, то получите авто в неограниченное пользование.

1999 BMW Prototype
Введите «**POHLIN**» в качестве имени. Начнется гонка, если вы выиграете ее, то получите авто в неограниченное пользование.

1999 Toyota GT1
Введите «**PINOU**» в качестве имени. Начнется гонка, если вы выиграете ее, то получите авто в неограниченное пользование.

Машина «Hot Dog»
Введите «**HOTDOG**» в качестве имени. Начнется гонка, если вы выиграете ее, то получите авто в неограниченное пользование.

«Сырная» машина
Введите «**FROMAGE**» в качестве имени. Начнется гонка, если вы выиграете ее, то получите авто в неограниченное пользование.

Машина «пирог»
Введите «**PIE**» в качестве имени. Начнется гонка, если вы выиграете ее, то получите авто в неограниченное пользование.

Машина «пицца»
Введите «**PIZZA**» в качестве имени. Начнется гонка, если вы выиграете ее, то получите авто в неограниченное пользование.

Космический корабль
Введите «**MM1**» в качестве имени. Начнется гонка на трассе **Moto Mash Cartoon**.

Реактивный двигатель
Введите «**MM2**» в качестве имени. Начнется гонка на трассе **Moto Mash Cartoon**.

Бешеная машина
Введите «**MM3**» в качестве имени. Начнется гонка на трассе **Moto Mash Cartoon**.

Taxi
Введите «**MM4**» в качестве имени. Начнется гонка на трассе **Moto Mash Cartoon**.

Древний автобус
Введите «**MM5**» в качестве имени. Начнется гонка на трассе **Moto Mash Cartoon**.

Развозчик мороженого
Введите «**MM6**» в качестве имени. Начнется гонка на трассе **Moto Mash Cartoon**.

Подводная лодка
Введите «**MM7**» в качестве имени. Начнется гонка на трассе **Moto Mash Cartoon**.

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

МУТАТОРЫ UT



Не могу молчать, хочу признаться!

Я люблю UT. Давно и, надеюсь, взаимно.

Конечно, QIII Arena — тоже неплохо, но в Unreal Tournament меня подкупило многое, что, казалось бы, просто не могло сочетаться. Суровая давящая (порой...) атмосфера и интересное, не перестающее удивлять оружие; прекрасные уровни и умные, в меру болтливые боты; гибкость всяческих настроек и замечательный мультиплейер! И какая забота о развитии игры — помимо привычного дизайна уровней, на откуп геймерам оставлена возможность различных модификаций — от самых незначительных до претендующих на тотальную конверсию...

О больших модификациях (по-английски mode (мод, моды) говорят много, а вот о мутаторах (mutator) что-то помалкивают. Хотя, конечно же, узкопрофильные сайты, типа Planet Unreal, ведут учет всему полезному, в том числе и мутаторам.

Чем же отличается мутатор от мода?

Прежде всего мутаторы малы по размеру (понятное дело — файла), обычно 4-100 Кб,



Лучшие Мутаторы UT

(по мнению СИ и рейтингам Mod Central Unreal/ Game Center)

http://www.gameland.ru

http://www.planetunreal.com/modcentral/index.asp

http://www.gamecenter.com/Resources/Action/Unrealtrn



Название мутатора	Описание	Автор	Размер архива	Оценка по десятибалльной шкале
Infiltration	Обширная модификация оружия с реалистичными: моделями, звуковыми эффектами, шкурами и играбельностью.	Sentry Studios	7770kb	10
Spray Paint	Разрешает граффити (как в Half-Life) на различных поверхностях.	Spawn	490kb	9
Soul Harvest	К обычным фрагам, добавляется сбор фрагов за "души убитых" (собираются касанием поднимающихся в воздух тел).	Mongo	126kb	9
RuneZ	Добавляет руны.	Necron_99	21kb	9
No Item UT	Удаляет объекты с уровня, отменяя, например, необходимость контроля точек возникновения самого мощного оружия. Все игроки вооружены одинаково, оружие периодически меняется. Таким образом не требуется досконального знания уровня для успеха на нем.	Artful_Dodger	57kb	9
External Sniper	При стрельбе из снайперской винтовки прицел занимает только 1/8 экрана, игрок видит все происходящее.	MeltDown	48kb	9
Decal Stay	"Мутатор, позволяющий регулировать "время жизни" различных игровых графических артефактов (отметин пуль, брызг крови и прочих decals)."	Mongo	35kb	9
UWar Mutator	Добавлены четыре новых типа бонусов (Quicken, Might, Shield и Vitality), одеваются до 10 штук каждого. Соответственно чем больше одето, тем неуязвимей игрок.	Ob1-Kenobi	107kb	8
Snipe	Добавляет лазерный прицел к shockrifle и винтовке снайпера, а также уведомляет о дальних целях и кто целится в вас.	Professor_Gib	56kb	8
Old Skool	Добавляет в UT все объекты Unreal'а.	usaar33	4kb	8
Mutator Toolbox	Позволяет настраивать практически все параметры уровня.	Forsaken	15kb	8
Hunting 1.0	"Пустивший первую кровь становится "уткой" и каждый убивший его получает бонус."	Xplo	65kb	8
Frag Bonus	Три вида игры: Damage Bonus — добавляет вам очки здоровья, отнятые у другого игрока, Frag Bonus — дополнительные очки за убийство лидера, Weapons Upgrade — дополнительное оружие за каждый добытый фраг.	avengingangel	17kb	8
Digital Extremes Mutators	Оружие взрывается после смерти игрока, над головами членов одной команды высвечиваются треугольные маркеры.	Digital Extremes	82kb	8
Akimbo Arena	Все оружие стреляет усиленными вдвое зарядами и вдвое быстрее.	Necron_99	64kb	8
Zoom Insta-Gib	Функция увеличения для Enhanced Shock Rifle. Просто, но увлекательно.	Mark Matzke & Matt Dunphy	19kb	7
UT Coop	Позволяет играть в Unreal'овский single player, а также запускать командный сервер. Для работы требуется оригинальный Unreal.	Strider Hiryu	11kb	7
Super Sneakers	Три модификации: слышимые шаги, потеря здоровья при падении и rocket jump'e.	ynohtnA	34kb	7
Slay Alarm	Игроки с низким здоровьем начинают испускать видимый и слышимый сигнал, предупреждая других, что они легкая добыча.	Sean_Givan	4kb	7
Size Does Mat-ter	Обеспечивает возможность регулировки размеров всего и вся в игре.	Profes-sor_Gib	29kb	7
Pinata	Убитый игрок роняет все объекты, которые имел до поражения.	Shiftre	24kb	7
NevPack	Набор мутаторов (Time-Bomb, MakeCannon, Real-ism).	Nevett	12kb	7
Mood Lighting	Позволяет менять цвет освещения прямо в игре.	Necron_99	4kb	7
Jumbo Pickups	Увеличивает в три раза размер объектов (оружие, броня...) в игре. Однако вид от первого лица не меняется.	Mongo	5kb	7
Fat Tag	"Все охотятся за одним, выделенным игроком (он и есть "Fat"). Убивший Толстого меняется с ним местами."	Nathan Da-vies	14kb	7
Disgraced	Сообщает о фрагах добытых impact hammer'ом — текстом и голосом.	Bubba	91kb	7
Color Match	Окрашивает выстрелы из Pulse Cannon, Shock Ri-fle и Enhanced Shock Rifle в командные цвета.	[DM]Spawn	3790kb	7
Catch Up	Игроки реинкарнируются с бонусным оружием, в зависимости от того, как далеко позади лидера они находятся. Чем хуже положение, тем большее количество оружия выдается.	Joyrex-J9	20kb	7
Blink Mutator Pack	Пакет из шести мутаторов, весьма приличного качества.	Geoff	52kb	7



Где скачать Infiltration?

Infiltration Mutator for Unreal Tournament (Ver. 2.75)

http://www.planetunreal.com/dl/mc.asp?infiltration/Infiltration_275z.zip

Infiltration Mutator for Unreal Tournament Demo

http://www.planetunreal.com/dl/mc.asp?infiltration/InfMutator_Beta.zip

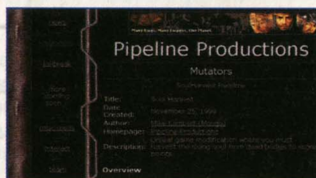
Infiltration Mutator for Unreal (Ver. 2.6)

http://www.planetunreal.com/dl/mc.asp?infiltration/Infiltration26z.zip

тогда как мод — это уже мегабайты. Хотя если вы взглянете на Таблицу лучших мутаторов **UT**, то легко заметите — есть и полновесные мутаторы, в 3-4 МБ.

Другое отличие мутаторов в том, что они меняют (обычно!) лишь некоторые аспекты игры (наличие предметов, свойства уровня...). Взять, например, поставляемый с **UT** мутатор **InstaGib** — мой любимый, так как избавляет от беготни за гранатометом и позволяет сосредоточиться непосредственно на добывании фрагов. Подключившись к серверу с таким мутатором, вы видите — в **UT** все осталось как прежде, кроме оружия — у всех мощные плазменные пушки!







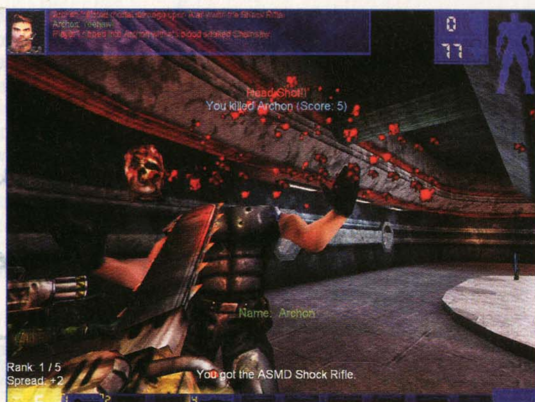
Еще одно отличие мутаторов — их можно комбинировать! Так, например, на английском сервере, где я довольно часто играю, включен **InstaGib** и еще два мутатора: **No Pickups** (никаких аптечек, брони и т.п.) и **Low gravity** (паришь, аки птица!..). Ощущения мировые — плавно взлетел, в полете развернулся и мощной вспышкой срезал неудачно зависшего в воздухе (космосе?..) врага.

Всего **Epic** в релиз **UT** заложила 13 мутаторов. Кроме вышеперечисленных, это и замененные бензопилами **Impact Hammer'ы**, и вариант с худеющими и толстеющими соперниками (**Fat Bot**), и, наконец, все виды арен — **Schock, Sniper, Rocket Launcher** и так далее — это все мутаторы!

Мутаторы легко установить и использовать. Если вы скачали файл с расширением **UMOD** (после разархивирования), то просто кликните по нему два раза мышкой. Если же мутатор представлен набором файлов с расширениями ***.u**, ***.int** и ***.ini**, то их следует записать в папку **UnrealTournament\System**. А все ***.utx** файлы — в папку **UnrealTournament\Textures**. Затем, в зависимости от указаний авторов программы, могут потребоваться изменения в **UnrealTournament.ini**.

При запуске сервера задержитесь на установках игры, найдите кнопку **Mutators** и нажмите ее. Появится окошко, поделенное пополам. Слева список мутаторов, установленных на машине, а справа — подключенных к игре. Берете те, что слева, и мышкой перетаскиваете в окошко справа. Все, игра (сервер) запустится с новыми установками. При желании можно пометить «Всегда использовать данные мутаторы», и возиться с настройками более не придется.

А теперь главный плюс мутаторов — их нетрудно написать самому. К чему это привело? Да лишь к тому, что их теперь уже целых... 82 штуки!





Как же выбрать те, что нужны? Чтобы облегчить задачу нашим читателям, мы отобрали лучшие из лучших (по нашему мнению и с оглядкой на такие авторитеты, как **Game Center** и **Mod Central Unreal**). И не ищите их на диске к журналу (кроме **Infiltration** и **Soul Harvest**), программы настолько малы, что любой без проблем скачает их себе из Интернета!

СИ-ONLINE

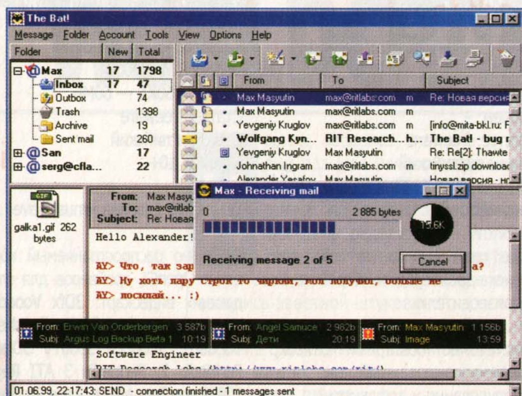
ЭКСПЕРТ: Евгений МОРОЗОВ (morozik@chat.ru)

THE BAT! ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ МЭЙЛЕР

Интернет: http://www.ritlabs.com
ОС: Windows 95/98/NT
Объем: 1.6 Mb

Внимание! **The Bat!** неуязвим ни для каких клонов вируса **LoveLetter** (как настоящих, так и будущих). **The Bat!** не использует адресную книгу **Windows**, а пользуется своей собственной, которая не позволяет вирусу распространяться. Более того... в **The Bat!** появилась настраиваемая блокировка открытия прикрепленных файлов — по умолчанию файлы **HAPPY99.EXE** и **LOVELETTER*.VBS** вообще невозможно открыть из **The Bat!**, а при открытии потенциально опасных файлов (например, ***.EXE**, ***.VBS**, и т.д.) выводится предупреждение...»

Вот так встречает пользователя домашняя страничка популярного отечественного мэйлера **The Bat!**. Что ж, **The Bat!** действительно имеет хорошую систему защиты компьютера от приходящих по e-mail вирусов. Правда, за счет ограниченной совместимости программы с **HTML** (но для пользователя это не очень заметно — веб-адреса и ссылки будут отражаться привычно, выделенным текстом). А вот полностью интегрированный с **HTML Outlook Express**, как оказалось, не способен защищать компьютеры от вирусных атак...



Другой удивительный факт в том, что, при размере дистрибутива всего в 1,6 МБ, продукт вмещает множество функций, благодаря чему и завоевал большую популярность в России и странах СНГ. Есть награды и за рубежом, например от **TUCOWS** и **ZDNet** (см. официальную страничку).

Первый **The Bat!** по компьютерным меркам был выпущен уже давно (весной 1997 года) отечественной фирмой **RIT**. Главные козыри **The Bat!** — его многоязыковой интерфейс (для русского требуется скачать модуль поддержки, и нет проблем с **koi-8**, **win-1251**, **dos-866**); настоящая многозадачность (одновременный прием/отправка писем); хороший многоязыковый корректор текста, менеджер почтового сервера (просматривать заголовки и удалять письма прямо на сервере без загрузки) и, как уже отмечалось, защита от вирусов...

Коммерческой версией **The Bat!** можно пользоваться 30 дней, а регистрация программы обойдется студенту и школьнику в 10 долларов, так что стоит попробовать. А потому пару слов о его работе и настройках.



После инсталляции **The Bat!** предложит зарегистрироваться (но мы-то только пробуем...) и настроить новый Account (имеется в виду почтовый ящик, их может быть сколько угодно). **ВНИМАНИЕ**: **The Bat!** сам не выдает новых **e-mail'ов**, поэтому до того, как его инсталлировать, лучше завести себе почтовый ящик на **mail.ru**, например (зайдя туда через браузер). Программе потребуется полная информация о пользовательском **e-mail'e**, а именно: название **SMPT** сервера, название **POP3** сервера, логин и пароль. Некоторые **e-mail** службы типа **@yahoo.com** и **@email.com** работать с **The Bat!** не будут.

На этом настройка не заканчивается. Для доступа к более тонким материям следует войти в **Account/Properties**. Здесь тоже есть кое-что полезное — например, настройка частоты проверки почты или выбор звуков, оповещающих о прибытии новых писем. Только теперь настройка завершается. Кста-

ЭКСПЕРТ: Евгений МОРОЗОВ *(morozik@chat.ru)*

ти, чтобы удалить или завести еще один почтовый ящик, следует пользоваться опять-таки закладкой **Account** (в главном меню).

В Главном меню есть еще несколько закладок. В **Message** (Сообщение) находятся все инструменты по работе с сообщениями. Создание, удаление, пересылка, ответы и распечатка сообщений — все находится тут.

Закладки **Folder** (Папка), **Tools** (Инструменты), **View** (Вид) и **Options** (Опции).

Здесь можно настраивать работу папок, создавать новые и удалять старые (**Folder**). **Tools** (Инструменты) отвечает за проверку и отправку писем, адресную книгу, перевод стандартных (**.MSG**) писем в **e-mail** формат **ОС Unix**.

View (Вид) главным образом регулирует интерфейс программы: вид сортировки сообщений, кодировка, расклад цветов и т.д.

Все остальные настройки, такие как выбор шрифта, настройка соединения встроенного **dialer'а**, различные графические эффекты, расположены в **Options** (Опции).

Последней закладкой, как всегда, является **Help** (Помощь) — техническая помощь, регистрация, ссылки и все такое.

Напоследок еще раз подчеркну: **The Bat!** — это отечественная программа, причем очень хорошего качества, так что пробуйте, пользуйтесь и тем самым дайте шанс нашим производителям.

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Всеволод **МАРЦЕНЮК** *(steve@sky.net.ua; http://steve.sky.net.ua; ICQ 24447366)*

ОСВЕЖИСЬ. *НОВЫМ* ДРАЙВЕРОМ...

ASUS Enthusiast Hottest Drivers

WEB-страничка: **http://www.asus.com/Products/Addon/Vga/asuse/enthusiast_hottest-drv.htm**
Техтребования: **видеокарта от AsusTek**
Объем: **от 600КБ до 4МБ. В зависимости от выбора.**
Статус: free drivers
Язык: **английский**
Оценка: 9

По оценкам разных изданий, процент видеокарт на базе чипов от **nVidia** колеблется от 30 до 69% от общего объема продаж. Признанным лидером в деле «видеокартостроения», несомненно, является **AsusTek**. Страница содержит самые свежие, еще «горячие» версии драйверов для карт на базе **TNT/TNT2/GeForce/GeForce GTS** от **AsusTek**. Находящиеся там файлы — либо бета-версии, либо **release candidat**. Т.е. устанавливать рекомендую тем, кто морально готов к увеличению скорости работы видео в ущерб стабильности.

Из последних поступлений — владельцам **V3400/V3800/V6600/V6800/V7700** советую обратить внимание на **http://www.asus.com/ cgi-bin/dl.asp?filename=beta/vga/9x516dr2.zip**. Данные драйвера содержат новый компрессор **ASV2** от **ASUS-а**, который практически без видимых потерь и пропуска кадров позволяет оцифровывать видео в разрешении 704x576 и долгожданное восстановление функции **underscan/overscan** для видеовыхода. (Для тех, кто не подозревал о наличии такой функции, поясню: обычно при выводе на экран изображение либо имело достаточно заметную рамку, либо выходило за пределы видимой диагонали. Вот именно в случае черной рамки поможет «**overscan**», а в случае выхода за границы экрана — «**underscan**»)

Matrox G400/G400 Max new beta drivers

WEB-страничка: **ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/archive/win_9x/2000/beta_w9x600.exe**
Тех. требования: **Windows95/98 и видеокарта G400/G400 Max**
Объем: **2.8 МБ**
Статус: free drivers
Язык: **английский**
Оценка: 9

Обновились драйвера для **Millennium G400/ Millennium G400 MAX** версии **BETA 6.00.010** для **Windows 95/98**. Чрезвычайно быстрый и с относительно малым количеством недоработок, он порадует многих игроков, владеющих **G400** от **Matrox-а**.

Для создания ракетной комбинации драйверов — рекомендую скачать также и **TurboGL: ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/archive/turbogl/tgl130.exe**. Великолепная скорость связки **6.00.010** и **TurboGL** порадует многих любителей **Q1, Q2, Q3**.

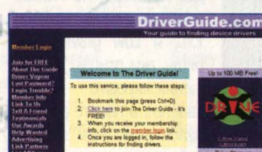
Latest Matrox Drivers

WEB-страничка: **http://www.matrox.com/mga/drivers/latest_drivers/home.htm**
Техтребования: **наличие видеокарты от Matrox-а**
Объем: **зависит от выбора**
Статус: **free drivers**
Язык: **английский**
Оценка: -

Ссылка дополняет предыдущую и будет весьма полезна для пользователей продукции от **Matrox-а**. Содержит систематизированные ссылки на текущие версии драйверов для всех видеокарт, выпускаемых **Matrox-ом**. Если не работает какая-либо из игр из-за ошибок видео — посетите страничку и скачайте драйвер поновей.

DriverGuide.com

WEB-страничка: **http://www.driverguide.com**



Техтребования: -
Объем: -
Статус: **freeware**
Язык: **английский**
Оценка: **10 (5 — если не владеете английским)**

Всем, отчаявшимся победить в борьбе с «глюками» «железа». Если есть хоть небольшой навык чтения английского и желание найти драйвер под новую или старую «железку» для вашего «электронного друга». Потратив 3-4 минуты на бесплатную регистрацию, получаете доступ к огромному списку драйверов и производителей оборудования. Самое основное — есть форумы по каждому виду, где люди, общаясь, обмениваются драйверами. Продуманная иерархия самого сайта облегчает поиск необходимых файлов.

Для ленивых — логин: **drivers**
Пароль: **all**

Отличительная черта — дают не только ссылку на сайт производителя, но и часть драйверов держат у себя на сервере, что достаточно большая редкость при таком объеме имеющихся драйверов.

PC Drivers HeadQuarters

WEB-страничка: **http://www.drivershq.com**
Техтребования: -
Объем: -
Статус: **freeware**
Язык: **английский**
Оценка: **7 (4 — если не владеете английским)**

Еще одна ссылка на сайт для поиска драйверов по устройству и производителю.

Достаточно обширный список, систематизированный по типу оборудования и алфавиту.

Из минусов — немного перегруженный интерфейс и навязчивая реклама. Сразу предупреждаю, что на сайте имеются только ССЫЛКИ на сайты производителя или техподдержки.

Bmdrivers.com

WEB-страничка: **http://www.bmdrivers.com/bmdriver.htm**
Техтребования: **лишь бы была материнская плата**
Объем: **зависит**
Статус: **freeware**
Язык: **английский**
Оценка: **10**

Специальная ссылка для любителей быстрой езды. **BusMaster-драйвера** под все чипсеты. Настоятельно рекомендуется тем, кто хочет выжать из своего компьютера максимум.

По результатам тестирования — в некоторых случаях достигается прирост производительности до трех раз (при использовании чипсета **i820** и **UDMA66** накопителей).

Рецепт применения: уточнить, какой чипсет в вашем компьютере, зайти на страничку, скачать соответствующий драйвер, установить, перезагрузиться, насладиться скоростной работой.

GL Setup

WEB-страничка: **http://www.glsetup.com/**
Техтребования: **Windows 95/98/NT 4.0/2000**
Объем: **160КБ — 66МБ**
Статус: **freeware**
Язык: **английский**
Оценка: **10+**

Ссылка из разряда «**must have**».

Свободно распространяемый комплект **OpenGL** драйверов для следующих видеокарт: **3Dfx Voodoo, Voodoo2, Voodoo Rush, Banshee, Voodoo3, Voodoo3 3500TV 3Dlabs Permedia 2, Permedia 3 ATI Rage 128, Rage Fury MAXX, Rage Pro Intel**



i740, i810 Matrox G200, G400 NVidia Riva 128/128ZX, Riva TNT/TNT2/GeForce256/ Quadro Rendition Verite 2200 S3 Savage3D, Savage4, Savage2000.

Если у Вас нет Интернета — попросите друзей или знакомых. Или скачайте эти драйверы в технических центрах. Вы не пожалеете. Результат просто восхитительный.

Если у Вас есть Интернет, то можно зайти на **http://webdeploy.glsetup.com/webdeploy.114/glsetup.exe** — и загрузить **WEB-вариант GLSetup-а**. Запускается только базовая часть размером 180К, а она уже определяет тип установленной графической карты и докачивает необходимые драйвера.

Если все же хочется стать обладателем полного комплекта и «делиться с друзьями», то ссылка **http://webdeploy. glsetup.com/webdeploy.114/glsetup.114.exe** — для вас. Полный комплект драйверов общим объемом 66 МБ. Рекомендовано любителям и профессионалам, часто меняющим акселераторы в своем компьютере.

Ultra Player

WEB-страничка: **http://www.ultra-player.com/**
Техтребования: **Windows95/98/NT/2000**
Объем: **3,1 МБ**
Статус: **freeware**
Язык: **английский**
Оценка: **8**

Бесплатный плеер для **MP3, WMA, WAV, CD Audio** и потокового аудио. Вся прелесть заключается в бесплатности и достаточно красивом интерфейсе. Поддерживает «шкурки». Красиво, оригинально, свежо. Особенно советую установить «шкурку» **Gothic**.

Программа может работать в режиме **Internet-радио**, искать музыку, редактировать информацию о **MP3-файлах (ID3 Tag)**, поддерживает аудио- и видеоplugin'ы. Если вы догрузите с этого же сайта **EasyMP3**, тесная интеграция **EasyMP3** в **Ultraplayer** поможет кодировать **WAV-файлы** в **MP3** одним кликом мышки.

WinAmp 2.64

WEB-страничка: **http://www.winamp.com**
Техтребования: **Windows95/98/NT/2000**
Объем: **3,1 МБ**
Статус: **freeware**
Язык: **английский**
Оценка: **8**

Очередная версия «народного» плеера **WinAmp**. Основное отличие от версии 2.63 — устранена ошибка работы через proxy-сервер при прослушивании потокового аудио.

Для тех, кто не желает «продираться» сквозь кучу ссылок на сайте авторов, дам непосредственный адрес: **ftp://ftp.netscape.com/pub/blind/partner/winamp/winamp264.exe**

WinMP3Locator

WEB-страничка: **http://www.winmp3locator.com/**
Техтребования: **Windows95/98/NT/2000**
Объем: **710 КБ**
Статус: **freeware**
Язык: **русский**
Оценка: **8**

Программа для поиска **MP3-файлов** в Интернет. Удобная оболочка.

Поддерживает интеграцию программы докачки **Reget (www.reget.ru)**. Благодаря такому взаимодействию позволяет гибко регулировать скорость скачивания, нагрузку на сеть и при обрыве связи закачивать файл с того места, где произошел обрыв.

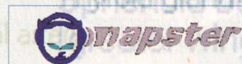
Осуществляет поиск сразу по нескольким серверам. Предварительно оценивает качество закачки и доступность файла.

Napster

WEB-страничка: **http://www.napster.com/**
Техтребования: **Windows95/98**
Объем: **-**
Статус: **freeware**
Язык: **английский**
Оценка: **8**

Еще одна программа для поиска и закачки **MP3-файлов.**

Удобен. Архиудобен! Великолепный быстрый поиск. Прекрасно скачивает файлы. Оригинальная идеология — пользователь может выделить свои каталоги с музыкальными файлами в общее пользование — этакая «распределен-



ная музыкальная библиотека». И эти файлы будут доступны другим для скачивания.

Но не обошлось и без минусов — во-первых, сам автор подвергается нападкам со стороны звукозаписывающих компаний, во-вторых, нет ограничения на скорость скачивания. Т.е. при запуске Napstera достаточно тяжело смириться с его аппетитами — практически весь интернет-канал «скушает» поисковик. А если вы работаете в локальной сети с общим Инет-каналом и общим лимитом трафика — можете быть побиты соседями, которые в этот момент пытались сыграть в **Quake**.

Talisman

WEB-страничка: **http://www.light-tek.com/talisman.htm**
Техтребования: **Windows95/98**
Объем: **3,2 МБ**
Статус: **shareware**
Язык: **английский**
Оценка: **9**

Страница авторов надстройки над **IE, Talisman-а**. Стоит заглянуть и посмотреть. Как страница, так и софт отличаются стильным дизайном, гибкостью и продуманностью. Если у вас менее 64МБ памяти — не рекомендую, подтормаживает.

Abracadabra

WEB-страничка: **http://www.light-tek.com/abra.htm**
Техтребования: **Windows95/98/NT/2000**
Объем: **660 КБ.**
Статус: **shareware**
Язык: **английский**
Оценка: **8**

Программа для просмотра изображений различного формата, текстов, **TML-документов** и еще много чего. Умеет перемещаться по гиперссылкам в файле. Опять же — стильный и необычный дизайн. Вполне может замещать собой оболочку. Рекомендации — аналогично **Talisman-у**.

FAR 1.64

WEB-страничка: **http://www.rar-soft.com**
Техтребования: **Windows 95/98/NT/2000**
Объем: **575 КБ.**
Статус: **freeware для ex-USSR**
Язык: **русский/английский**
Оценка: **9**

Выпущена обновленная (версия **1.64**) известного файлового менеджера **FAR** от Евгения Рошаля. Исправлено несколько небольших, но неприятных ошибок при работе под **Windows 2000.**

Ссылка для непосредственного скачивания: **ftp://ftp.netlab.sk/public/rarsoft/far/Far164.exe**

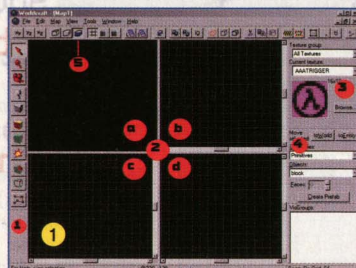
СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Александр ОЛЬХОВСКИЙ

Продолжение. Начало в №71.

WORLDCRAFT: ЧТО, КАК И ЗАЧЕМ?

Как вы, наверное, помните, в прошлый раз шла речь о создании карт (на примере **Half-Life**) с помощью самого популярного на сегодняшний день редактора — **Worldcraft**. Если быть точнее, о его настройке и подготовке к работе. Надеюсь, все уже обзавелись заветной штуковиной, а если нет, то хорошенько пошарьте в вашей огромной коробке с **Half-Life-ом**, воткните CD от №71 **СИ** или скачайте программу с **http://sq.nm.ru/wc/**.

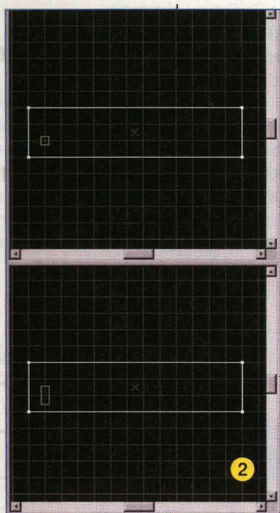


Во избежание недоразумений, подчеркну, что описание делалось на основе **Worldcraft-а** версии **2.0**, хотя и все предыдущие на него похожи. Во многом...

НАЧИНАЕМ. С НАЧАЛА...

Запускаем редактор (кто до сих пор не вылез из-под танка — речь идет исключительно о **Worldcraft**, т.к. автор единолично посчитал его наиболее удобным и легким в освоении).

ЭКСПЕРТ: Александр ОЛЬХОВСКИЙ





Сразу же создайте новую карту **File -> New...** Может, кстати, появиться сообщение о неправильных настройках. В этом случае обратитесь к нашей предыдущей заметке (там были затронуты все аспекты настройки) или посмотрите **FAQ** на сайте **http://sq.nm.ru/wc/**.

Но вернемся к нашему чуду... Он должен выглядеть примерно так, как показано на рисунке 1 (только, естественно, без всяких там кружочков и циферок). Чтобы потом было легче, разберем, что здесь к чему (смотрите на тот же рисунок).

1 — панель управления. А точнее — список вставляемых элементов.

2 — схема карты. В общем и целом, здесь мы будем рисовать. Как вы уже, наверное, заметили, схема карты делится на четыре «отдела» — на рисунке они помечены буквами **a**, **b**, **c** и **d**. Первый — это трехмерный вариант изображения карты (о нем чуть ниже). **B** — вид сверху (наиболее, по моему мнению, удобный), **C** и **D** — виды с боку и спереди. Нужно ли говорить, что читателям, имевших дело с **3D MAX-ом** или с каким-нибудь подобным **3D** редактором, познать мастерство создания уровней будет намного проще.

Продолжим.

3 — «отдел» выбора текстур.

4 — библиотека объектов.

Следует заметить, что сверху слева — окно трехмерного вида. По умолчанию здесь все будет нарисовано схематично, однако можно добавить текстур, нажав кнопку, отмеченную цифрой 5 на рисунке 1.

ПЕРВЫЙ БЛИН...

«Что тут текстуризировать? У нас же еще ничего на карте нет!», — скажите вы и будете абсолютно правы! Пора уже и что-то разместить на нашей карте. Ну и в чем дело — «поехали!».

В первую очередь нужно выбрать... текстуру. В окошке выбора таковых 3 нажмите кнопку «**Browse**» — это откроет полную библиотеку всевозможных текстур, которые вы задали в настройках. Поверьте, это намного удобнее, чем искать нужное изображение в коротком списке. Выбрав понравившееся, жмем на него пару раз. Затем на панели инструментов (рисунок 1, 1) нажмите кнопку с рисунком черно-белого квадрата со звездочкой наверху.

Теперь переместите курсор мыши (отпустив, ясно дело, обе кнопки «грызуна») в поле схемы карты (которое вам покажется более удобным, но лично я бы посоветовал все рисовать в зоне **B**) и там нарисуйте прямоугольник. Чтобы он был действительно похож на прямоугольник, а не на плоскую линию, сделайте его шире на две клеточки в зоне **D**. Постарайтесь совпасть с размерами, получившимися у меня на рисунке 2. А теперь смело жмите «**Enter**», однако проверьте, в какой зоне находится ваш курсор (между прочим, в данном редакторе очень важно расположение мыши). Что у нас получилось? Простой прямоугольник.

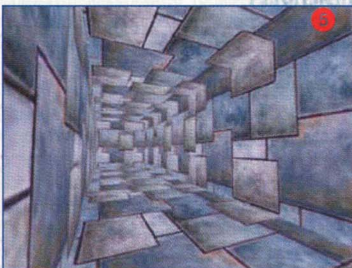


КАК СДЕЛАТЬ КОМНАТУ?

Да, уж... а если поставить шесть (четыре стороны, потолок и пол) вот таких же прямоугольников? Однако можно и намного проще — нажмите на «квадрат» правой кнопкой мыши (для этого прямоугольник нужно сначала выделить, выбрав элемент выделения на панели инструментов (рисунок мыши), а затем нажать на крестик посередине плоскости) и в выпавшем меню выбрать пункт «**Hollow**». В текстовом поле появившегося окна напишите что-нибудь от 10 до 32.

УРА!? ПОКА ЕЩЕ НЕТ!

Подумайте логически — откуда игра узнает, куда вам закинуть игрока? Правильно! Нужно



как-то задать его месторасположение. Снова лезем на панель инструментов (1), там ищем черно-белую... теперь уже лампочку, но тоже со звездой наверху. Жмем туда. Теперь кликните на схеме, где бы вы хотели разместить нашего игрока. Очень важно, чтобы крестик находился в созданном ранее квадрате. Если промазали, то этот самый крестик можно передвигать мышью — наведите курсор на него, курсор мыши изменится, значит можно тащить! Далее идите в библиотеку объектов (4). В поле выбора «**Categories**» пометьте «**info_player_start**» (рисунок 3). Теперь перемещаем курсор в любую зону и жмем «**Enter**».

«КОМПИЛЯЦИЯ...» — «ЧЕГО?»

Гип! Гип! Ура! Наша первая карта практически готова! (Кстати, не забудьте ее сохранить.)

«Ну, давайте посмотрим ее в деле!»

...э-э-э... Здесь следует небольшое лирическое отступление.

Дело в том, что практически во всех играх (тем более новых) карты находятся либо в специальных архивах (**.pak файлы**), либо в **.bsp** файлах. Мы будем использовать последние. Но самое «обломное» — то, что **Worldcraft** обычно сохраняет не карту как таковую, а только ее схему!

Как же быть? Помните, мы в настройках указывали программы компиляции карт? Так вот, они нам сейчас и помогут...

«ПРОГРАММЫ ЧЕГО?»

Ах да, компиляция — это процесс «переписывания» файлов одного формата, как правило, формального, в другой, более часто используемый. В данном случае файлы **.map** формата в **.bsp**, хорошо поддерживаемые **Half-Life-ом**.

Итак, смело жмите **F9**. Появится окно настроек компиляции. Приведите его к виду, подобному рисунку 4, затем жмите **OK**.

Компилируется карта...

Запускается игра...

Если все пошло нормально, то это просто замечательно! То, что получилось у меня, можно созерцать на рисунке 5. Если же что-то не то, придется немного повозиться. Опять жмем **F9**. Теперь нам нужно кое-что другое — там видите кнопочку «**Expert**» слева внизу? Тыкайте туда. Появится нечто вроде окна изображенного на рисунке 6. Проверьте директорию к игре — в этом чаще всего и проблема.

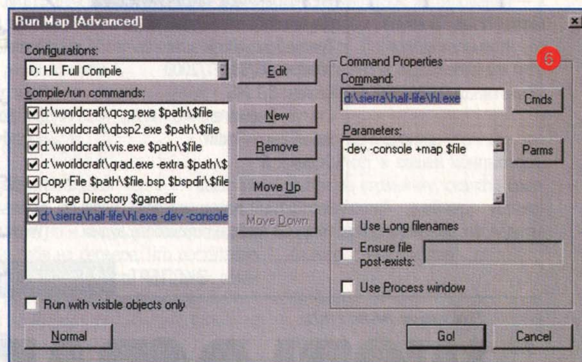
Если даже это не помогло, проверьте настройку программы (желательно перечитать статью №1).

ИДЕМ ДАЛЕЕ...

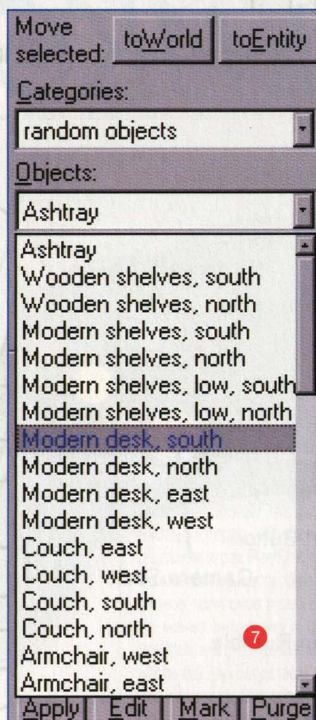
Итак, первая карта для **Half-Life** готова! Однако она очень примитивна. Пора добавить чего-нибудь поинтересней. К примеру, пушек. Но не будут же они у нас на полу валяться — нужно им подставку.

Вперед!

В первую очередь, я думаю, нужно превратить скучный прямоугольник в какую-нибудь комнату. Для этого выберите эту самую геометрическую фигуру (нажав на крестик в центре), а затем в меню «**Tools**» «**Ungroup**» (или просто **Ctrl + U**). В результате комната поделиться на потолок, пол и стенки. Теперь займемся сменой текстур. Выберите ту, которую считаете наиболее подходящей для пола (как это делается — смотрите выше, рисунок 1, 3). Затем выделите этот самый пол. На панели инструментов (рисунок 1, 1) нажмите зеленый квадратик (седьмой по счету сверху, после разноцветного квадрата). Ту же операцию проведите с потолком и стенами.



Но даже в красивой пустой комнате нет ничего привлекательного. Так сказать, «обои» мы уже развешали, пора мебель



расставлять. Вы можете подумать, что разные там столы, шкафы вам тоже придется самому рисовать из простых блоков?

Ничего подобного! Все это за нас уже давно нарисовано!

На панели управления (рисунок 1, 1) выберите рисунок черно-белого куба с звездочкой наверху (мы так раньше прямоугольники рисовали). Только теперь в библиотеке объектов (рисунок 1, 4) из списка «**Categories**» пометим вместо «**Primitives**» «**random objects**», а из «**Objects**» «**Modern Desk**», как показано на рисунке 7. Затем немного пониже нажмите кнопку «**Insert original prefab**». Как видите, на карте появился новый объект. Переместите его «куда надо» и читайте дальше.

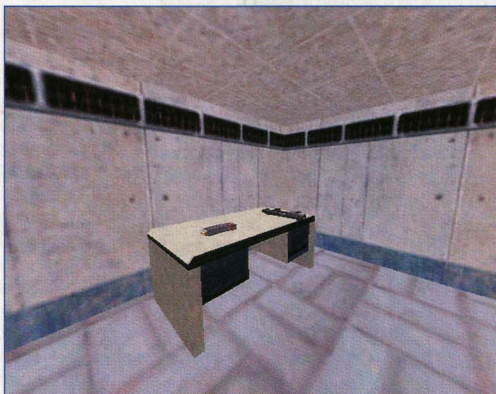
Ну, вот пришло время и для вооружения. Вы еще помните, как ставили пометку для места старта игрока (см. немного выше)?

Таким же образом расставляется и оружие, только вместо «**info_player_start**» в поле выбора «**Categories**» (рисунок 3) выберите «**weapon_9mmAR**». Это пулемет. Таким же образом можно добавить и патроны для него (только выберите «**ammo_9mmAR**»). Их, я думаю, тоже нужно положить «на место», то есть на стол.

Когда разложите орудий убийства столько, сколько душе будет угодно, запускайте карту (**F9**)!

НАДОЕЛО?

Когда надоест бегать по замкнутому прямоугольнику, сохранитесь (надеюсь, все знают, как) и бегите за очередным номером **СИ**, открывайте рубрику «**Онлайн**» и читайте, как сделать карту «под небом с



бункером». Также я расскажу, зачем мы все это с вами тут делаем (карты «ляпаем», кто до сих пор не понял), как их можно использовать не «только для собственного удовлетворения»...

Если появятся вопросы, пишите мне на **olkhset@online.ru** или загляните в раздел **FAQ** сайта **http://sq.nm.ru/wc** (который, кстати, и был специально создан для этой статьи).

СИ-*ONLINE*

КАЖДЫЙ ДЕНЬ 10 НОВЫХ ДЫРОК

HACKER.RU



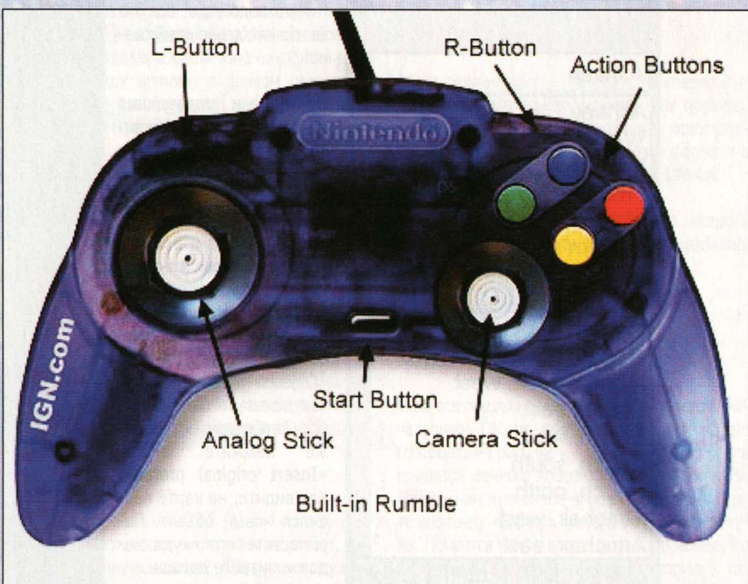


ЭКСПЕРТ: Сергей ОВЧИННИКОВ

ЭПОХА КУБИКОВ

Fe

Рад вновь приветствовать всех любителей поживиться новинками железного мира на своих теперь уже окончательно ежемесячных страничках. Не мудрствуя лукаво, мы решили попросту чередовать собственные выпуски и совместные с 3dnews проекты для вашего же пущего удобства. Столь странное название сегодняшней колонки появилось на свет не случайно. Все дело в том, что «кубическая» тема проходит сегодняшнюю подборку материалов буквально насквозь, напрямую затрагивая две из трех выбранных нами основных новостей последнего месяца. Благодаря бесстрашным (и порой весьма оригинальным) измышлениям мировой прессы и некоторых особенно словоохотливых разработчиков, нам удалось узнать немало нового о будущем суперхите компании Nintendo и игровой приставке StarCube (в недавнем прошлом и все еще официально называемой Dolphin). Вторая же новость, также совершенно неожиданная, пришла с выставки MacWorld Expo, на которой каждые полгода глава Apple Стив Джобс умудряется всякий раз шокировать, восхищать и удивлять всех поклонников продукции этого чудо-производителя. На сладкое же у нас приготовлен долгожданный обзор Creative 3D Blaster GeForce2, так что, как видите, программа насыщенная. Приступаем немедленно.



Так себе представляют дизайн джойстика StarCube разрабтчики игрового интернет-портала IGN.com.

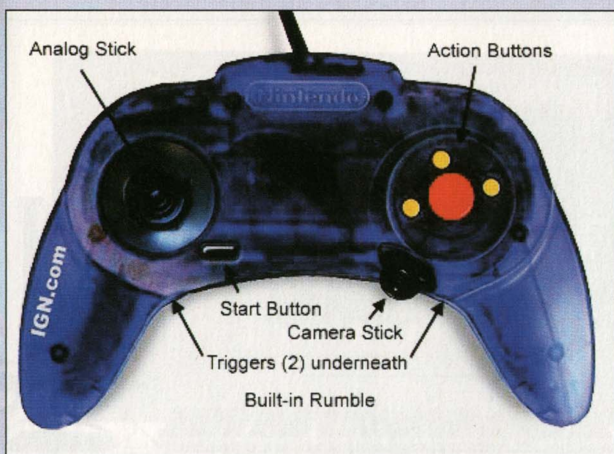
ЗВЕЗДНЫЙ КУБИК VS ЧЕРНЫЙ ЯЩИК

Если еще хоть кто-то из наших постоянных читателей не знает, что за событие прогремит на всю планету 24-26 августа сего года, то весь наш коллектив пора, похоже, выгонять на пенсию. Поскольку забыть про такое просто невозможно. 24 августа 2000 года компания **Nintendo** (в недавнем прошлом — мировой лидер и вершитель судеб в игровой индустрии) представит в Токио свои новые игровые консоли — портативный **GameBoy Advance** и, что еще важнее, традиционную консоль нового (уже четвертого для **Nintendo**) поколения под кодовым названием **Dolphin**. Как мы уже писали в прошлом номере, сегодня нет уже практически никаких сомнений в том, что новая приставка **Nintendo** получит официальное название **StarCube**, а создаваемая к ней в придачу сетевая служба будет названа **StarRoad** по аналогии с известным уровнем из многих игр серии **Super Mario**. По многочисленным слухам, распускаемым прежде всего сотрудниками английской компании **Rare**, создавшей **Donkey Kong**, **Golden Eye**, **Perfect Dark** и другие суперхиты и очень тесно сотрудничающей с **Nintendo** относительно проекта **StarCube**. Ребята из **Rare** вообще не дураки потрепаться, ведь именно благодаря им в свое время все узнали о дизайне нового революционного джойстика для **Nintendo 64**, а также пронюхали кое-что о грядущем супершедевре **Shigeru Miyamoto Mario 64**, который был впервые показан также на выставке **SpaceWorld**, но в ноябре 1995 года. Из долгих и, зачастую, слишком туманных разговоров с представителями **Rare** о будущем новой приставки **Nintendo** стало ясно, что и по форме, и по дизайну она, скорее всего, будет напоминать небольшой куб с вертикальной или даже фронтальной (как у **PS2**) загрузкой диска и четырьмя слотами для контроллеров на передней панели. Диски для **StarCube** также будут представлять собой весьма занимательное зрелище. Несмотря на то, что приставка будет использовать формат **DVD**, диски у нее будут совершенно нестандартные. Хотя поначалу ходили слухи о том, что **Nintendo** будет изобретать свой собственный формат или попросту дырявить **DVD-диски** особым способом, чтобы эффективно бороться с пиратами; теперь уже очевидно, что компания выбрала более элегантный способ защититься от посягательств на свою интеллектуальную собственность. Диски для **StarCube** будут обычными по всем параметрам **DVD** за исключением... их размера, который будет сопоставим с современными трехдюймовыми **MD-дисками**. На одном таком **мини-DVD** будет размещаться до **2 Гб** информации, чего вполне достаточно для любой даже самой большой игры. Учитывая, что до сих пор **Nintendo** и ее партнеры довольствовались объемами в десятки раз меньшими и тем не менее производили на свет настоящие шедевры с завидным постоянством, думаю, что уменьшение **DVD'шного** объема никоим образом не скажется на качестве игр, выпускаемых на **StarCube**.

Предварительные, но вполне уже реальные спецификации **StarCube**, который, напомню, будет работать на процессоре **PowerPC**, производимом **IBM** по медной технологии и **3D-ускорителе** от команды **ArtX**, выходцев из **Silicon Graphics**, пусть еще и расплывчаты, но вполне могут говорить о производительности системы. Тот же самый источник из Rare утверждает, что на реальных тестах программистам легко удается разместить на экране объекты количеством в 150 тысяч полигонов и запустить эту картинку на скорости 60 кадров в секунду со всеми эффектами и текстурами. Таким образом, получает-



Диски для StaCube могут оказаться по габаритам значительно меньше обычных.



ся реальная производительность в районе 9 миллионов полигонов в секунду, что, по крайней мере, вчетверо больше числа, которое обрабатывает на сегодняшний день в реальных играх **PlayStation 2** (в **Ridge Racer V**, например, производительность системы составляет порядка 2 миллионов полигонов в секунду).

Не менее интересна и первичная информация о новом контроллере, создаваемом в обстановке полной секретности под руководством самого **Miyamoto**. Сразу отмечу, что продемонстрированные здесь картинки отнюдь не представляют собой реальные варианты прототипа контроллера, а были нарисованы художниками на основе впечатлений инженеров из **Rare**, которым, кстати, тоже могла быть предоставлена не до конца достоверная информация. Впрочем, основные черты дизайна уже доподлинно известны, и вариации тут заключаются лишь во внешнем виде манипулятора. **Nintendo** впервые в своей истории отказывается от ею же придуманной цифровой крестовины, которая, например, в джойстике **N64** практически не использовалась. Соответственно, теперь отпала и надобность делать джойпад трехпалым. Еще одно революционное свойство нового джойстика заключается в том, что он в отличие от всех предыдущих творений **Nintendo** не будет симметричен по форме и приобретет органический вид с искривленными формами, эргономично адаптирующимися к руке любого геймера. Джойпад, скорее всего, будет полностью аналоговым — на нем будут размещаться два мини-джойстика, похожих на те, что мы видели в **N64**, причем левый будет использоваться для управления персонажем, а правый, как правило, для контроля за камерой в **3D-играх**. Под указательными пальцами игрока будут расположены два аналоговых «шифта» на манер джойстика для **Dreamcast**, а справа будет еще четыре (а возможно, и шесть) аналоговых кнопок. Функция **force feedback** будет встроена в сам аппарат, и никаких дополнительных устройств для этого не понадобится. Пока ничего не известно о том, будет ли встроен в джойстик какой-либо экран на манер **Dreamcast'овского VMS**, ведь на первых прототипах его можно было довольно-таки четко отличить. Теперь же разговоров об этом нет. Нет также и сведений о карточке памяти для **StarCube**, из чего можно в принципе заключить, что **Nintendo** готовит сюрприз и, вероятно, собирается включить в комплект **StarCube** жесткий диск, что будет вполне обдуманным шагом, учитывая, что модем будет входить в комплект поставки обязательно. Говорить о последнем с такой уверенностью нам дает право серьезный план **Nintendo** по формированию и развитию сетевой службы **StarRoad** — она будет поддерживаться как **StarCube**, так и **GameBoy Advance**, который будет выходить в Интернет посредством сотового телефона с **WAP-технологией**.

Лавина новостей относительно **StarCube**, обрушившаяся на нас в последние недели, не оставляет никаких сомнений относительно того, что 24 августа на **SpaceWorld** долгожданный анонс все-таки произойдет. А вот в какой форме он пройдет, что конкретно будет показано, — пока что секрет. По слухам, ожидаются две игры от **Miyamoto**, включая продолжение **Super Mario**, а также **WaveRace 2**, новая игра от команды, создавшей **1080 Snowboarding**, и два проекта от **Rare**, которыми могут стать, а могут и не стать адвенчура с участием Микки Мауса и вторая часть **Perfect Dark**. Но все это в самом конце августа...

ЯБЛОЧНЫЙ *ФУТУРИЗМ*

На прошедшей в конце июля традиционной выставке **MacWorld Expo** в Нью-Йорке компания **Apple** вновь представила очередные революционные новшества в своей все расширяющейся линейке персональных компьютеров. Новый подход к созданию, дизайну и продаже компьютеров не только возродил **Apple** к богатой и плодотворной жизни, но и показал, что настоящие прорывные открытия в технологическом секторе далеко не всегда зависят от результатов бесконечной гонки вооружений процессоров, системных шин, памяти, акселераторов и прочая и прочая. **Apple** всю свою историю продает не компьютеры, а идеи. И именно эти идеи, получается, находят отклик в народе. И вот уже четвертый раз кряду компании удается шокировать и очаровать публику своим новым изобретением, которое на этот раз направлено не то что бы на сверхмассовый рынок, но все же вполне доступно любому потребителю по цене. На **MacWorld Apple** представила... **G4 Cube**.



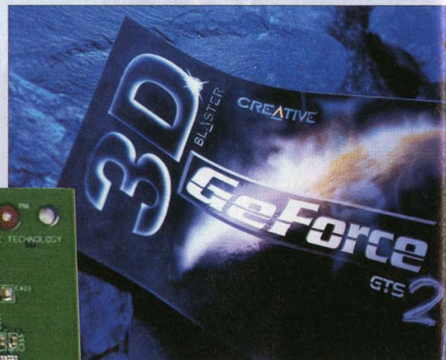
Даже при одном виде этого компьютера большая часть не только фанатов **Apple**, но и людей, прохладно относящихся к творчеству «яблочников», влегкую отпадает челюсть. Полупрозрачный пластиковый кубик с графитовыми вставками, с гранью размером в две пятидюймовых дискеты без единого разъема или слота на передней панели. А внутри — мощный 450-мегагерцовый **RISC** процессор **G4** с 1 Мб кэша второго уровня, преемник прошлого весьма удачного процессора **G3**, значительно превосходящий его по производительности. **G4** с аналогичной тактовой частотой примерно в полтора-два раза мощнее, чем аналогичный **Pentium III**, так что **G4-450** легко конкурирует с **P3-700**. Внутри кубика также скрыто **64 Мб** оперативной памяти (маловато для **PC**, но для **Mac'a** вполне достаточно), **3D-акселератор ATI Rage 128 Pro** (возможно, в скором времени будут поставлять и с **Voodoo5 5500**), **DVD-ROM** с карточкой-декодером **DVD-видео** и 20-гигабайтный винчестер, плюс непременная сетевая карта и быстрый модем. Изящный кубический дизайн — это не только очередной изыск, но и вполне функциональное решение сразу нескольких насущных проблем. Во-первых, такой компьютер чрезвычайно легко разбирать. Потянул за ручку сверху и вытащил наружу всю внутреннюю конструкцию — все детали и компоненты доступны сразу с четырех сторон. Для того чтобы вставить в компьютер диск, не нужно нажимать кнопок, ждать, пока выедет «подставка под кофейную чашку», достаточно лишь опустить этот диск в отверстие на верхней панели компьютера. Еще одна революционная черта — полное отсутствие механических охлаждающих систем, а значит — и шума от работающей машины. Воздух в **G4 Cube** циркулирует сверху вниз по принципам сквозняка, не создавая абсолютно никаких шумовых эффектов.

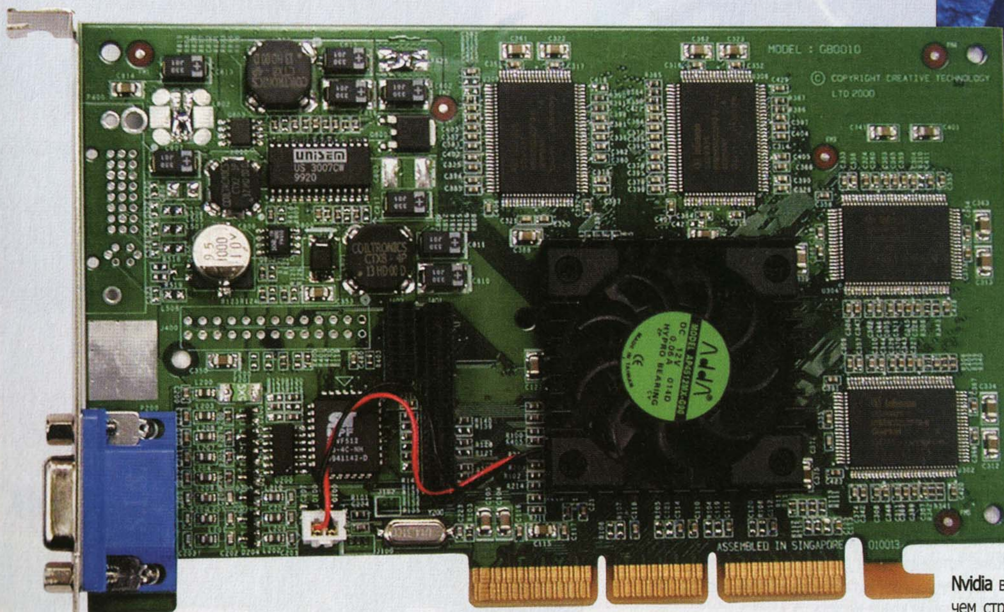


Внешний вид и внушительные характеристики нового кубика **Apple** — это далеко не все, что компания предлагает в **G4 Cube**. Как вам понравится абсолютно новый дизайн клавиатуры и в особенности мышки? Вместо стильного, но не слишком-то удобного круглого «грызуна» **Apple** предлагает нам футуристическую мышь, созданную по последнему слову техники. Во-первых, она работает по оптической технологии (на манер **Microsoft Intellimouse Explorer**), а во-вторых (и это самое удивительное!), абсолютно не имеет кнопок. Все дело в том, что инженеры **Apple** посчитали, что для нормального человека постоянный процесс поисков кнопки и кликанья на нее по меньшей мере утомителен, поэтому в новой **Apple Pro Mouse** для выполнения клика достаточно лишь щелкнуть пальцем на ЛЮБОЙ части поверхности мыши. Вот такое чудо, без движущихся частей и даже механических нажатий — первый в мышиной истории монолит. Даже в сверхстильной клавиатуре и то нашлось место новшеству. Теперь **CD** можно вытащить нажатием кнопки на «клаве», а не на корпусе компьютера. В остальном же — типичная маковая клавиатура с черными клавишами, но хотя бы с полноразмерными курсорными кнопками. **Apple** в очередной раз показала всему миру, как можно с легкостью и жизнерадостно проводить презентации новых товаров. Напоследок отмечу последнюю новинку — новый модельный ряд **iMac'ов**, которые теперь приобрели плоские 17-дюймовые экраны с трубками производства **Mitsubishi** и окрасились в новые радостные цвета, но только теперь уже не фруктовые, как два года назад, а минеральные: рубиновый, изумрудный, сапфировый, графитовый и кристально белый. Так держать, Джобс!

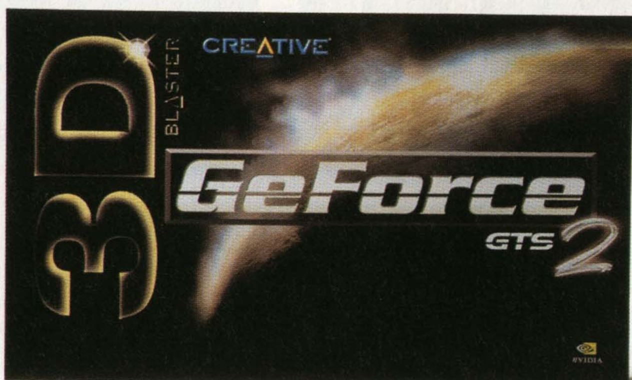
СИЛА *GTS*

Компания **Nvidia** за последние годы превратилась из скромного частного предприятия с десятком сотрудников, чудом получившего заказ от **Sega** и **Diamond** на разработку **3D-решения** для **PC**, которое обладало бы производительностью, сопоставимой с новой игровой приставкой **Sega Saturn** (у **Diamond** тогда была идея портировать игры с Сатурна на **PC**), в гигантскую корпорацию, чьи акции за последний год поднялись с пяти до более чем двухсот долларов за штуку, в стратегического партнера компании **Microsoft** по завоеванию рынка игровых приставок. Для создания **X-Box Nvidia** получила инвестиции в объеме более 200 миллионов





долларов, и два из трех центральных чипов новой приставки (графический и звуковой) будут созданы в недрах этой компании. Что же касается рынка **PC**, то на нем медленно, но верно более конкурентоспособная продукция **Nvidia** теснила конкурентов из **3Dfx**, что на сегодняшний день позволило компании стать лидером и на рынке «бытовых» **3D-акселераторов**. Ее последнее творение, чип **NV15**, являющийся логическим расширением чипа **NV10 GeForce256**, обладавшего первым действующим геометрическим сопроцессором, является темой для очередного разговора. **Nvidia** выпускает новый чип каждые полгода, причем строго соблюдая очередность появления раз-



Creative 3D Blaster GeForce2 GTS — это, наверное, самая массовая плата на базе **GeForce 2**, ведь известно, что именно компания **Creative** является главным партнером **Nvidia** и всегда получает возможность и протестировать еще не готовые чипы, и получить необходимые материалы ранее конкурентов. Более того, благодаря внушительным объемам продаж плат серии **3D Blaster, Creative** умудряется сдерживать цены на них на максимально низком уровне, порой на 20-30 долларов дешевле менее

ных поколений плат. Осенью появляется основной вариант, предоставляющий какие-либо технологические достижения, которые с разной степенью натяжки можно назвать революционными, а затем весной появляется продукт, в котором все сильные черты предшественника развиты максимально, но кардиальных изменений в логике чипов не появляется. Если кто-то скажет, что **Nvidia** пытается просто тестировать незаконченные чипы на покупателях, а потом продает им еще раз ту же версию, но правильно сделанную, то он будет не прав. Каждое решение компании достаточно хорошо обосновывается, и продукт непременно находит свою нишу на рынке. В то же время, **3Dfx** уже который год кормит нас вариациями своего **Voodoo**, умудрившись предоставить геймерам возможность играть в 32-битном цвете только в **Voodoo4/5**. И это когда у **Nvidia** такие новшества появились еще во времена первой **TNT**.

именитых конкурентов. Плата построена на базе основного (абсолютно стабильного и оснащенного всем необходимым) дизайна инженеров самой **Nvidia**. Ничего удивительного в этом нет, **Creative** всегда доверяет дизайн плат своему партнеру, что позволяет с самого начала работать со стабильными и производительными образцами. Память в **GeForce2 GTS** работает на частоте **166 МГц**, но поскольку память эта типа **DDR** (**Double Data RAM**), то многие источники говорят о скорости памяти в **333 МГц**. На самом деле **DDR-память**, работающая на частоте **166 МГц**, переваривает столько же данных за единицу времени, что и обыкновенная **SGRAM** на частоте **333 МГц**. Центральное же ядро производится по технологическому процессу 0,18 мкм и работает на частоте **200 МГц**. Центральный процессор **GeForce2 GTS** содержит более 13 миллионов транзисторов, число большее, чем в том же **Pentium III** или **Athlon**.

От своего предшественника, как уже говорилось, чип **GeForce2** отличается незначительно. В частности, в нем увеличено количество текстурных блоков на конвейерах рендеринга, что позволяет в теории удвоить скорость наложения текстур. В реальности же подобная текстурная насыщенность встречается редко, разве что если приходится работать с чрезмерно насыщенной картинкой или сложными тенями. Благодаря ускорению самого ядра со 120 до **200 МГц** производительность выросла примерно на 30-40 процентов. Соответственно, при отсутствии «узких» мест в конфигурации машины (винчестер, память, процессор) **GeForce2** способен гонять **Quake III** на скорости, превышающей 60 кадров в секунду на разрешении 1280*1024. Если включить модную ныне функцию **Full Scene Antialiasing** (полноэкранное сглаживание — для избежания прорисовки ломких линий на краях полигонов картинка сначала рендерится на более высоком разрешении, а потом выдается на экран в масштабированном варианте с лучшим качеством), то реальным игровым разрешением я бы назвал уже 1024*768, а в ряде случаев и 800*600. В любом случае **GeForce 2** всегда опережает даже **Voodoo5 5500**, выдавая при этом картинку вполне сопоставимого качества.

Несмотря на свою пока весьма внушительную цену (на данный момент в районе $250), **GeForce 2 GTS** все равно можно назвать весьма хорошей покупкой. Но, как известно, лучшее — враг хорошего. Уже осенью **Nvidia** планирует представить свой чип нового поколения, который пока проходит под кодовым названием **NV20**. И кстати, именно на его базе **Nvidia** начинает сейчас разрабатывать графический процессор для **X-Box**. Это наверняка будет нечто фантастическое. И фантастически дорогое ;). Нескучного железного месяца!

СИ-ЖЕЛЕЗО

ICEWIND DALE

Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев

ГЛАВА ПЕРВАЯ

Кулдахар (Kuldahar)

Первый житель, которого вы повстречаете в Кулдахаре, — мальчонка по имени **Nate**. Рекомендуем немного пообщаться с ним — принципиальной жизненно-важной информации он не выдаст, но вот кое-что интересное о городе и его жителях поведает. После разговора идите на юго-восток через небольшой мостик и отыщите хижину старого архидруида Кулдахара — **Arundel**.

Но прежде чем беседовать с мудрым старцем, осмотритесь вокруг. Городишко расположился у самого основания ОГРОМНОГО дуба, который не только олицетворяет могущество природы, но и являет собой символ баланса, столь важного для любого друида. Собственно, нарушение этого баланса и стало вашей причиной визита в Кулдахар.

Во время беседы с **Arundel** обязательно расспросите о причине головной боли двух несчастных существ из западной локации. Когда друид выдаст рецепт, то вернитесь к огру в башню и расскажите о верном средстве.

По подозрениям **Arundel**, угроза, нависшая над городом, пришла из Долины Теней (**Vale of Shadows**), что находится чуть восточнее. В тех краях издавна заправляла нечисть, и, скорее всего, это ее новые козни да проделки. Соглашайтесь провести небольшое расследование и отправляйтесь на дальнейшую экскурсию по городу. Мертвые подождут.

В восточной части Кулдахара найдите человека по имени **Mirek** и спасите его от двух огромных йети. После чего поговорите с **Mirek** — он попросит бесстрашных искателей приключений вернуть фамильную реликвию (**Family Heirloom**), которая сейчас находится где-то в Долине Теней.

Отыщите старьевщика по имени **Gerth**, который с удовольствием покупает всякий хлам — будь то ключи, книги, записки и прочая обычная (не магическая) утварь. Это весьма выгодное предложение, так как во время приключений вы найдете немало ключей, которые не исчезают после использования. Ну а поскольку в подавляющем большинстве случаев они нужны лишь единожды, то есть все основания продать их впоследствии старьевщику. Кстати, если вы по ошибке или незнанию сбудете нужную вещь, то ее всегда будет можно выкупить обратно.

Еще одно любопытное место в Кулдахаре — постоялый двор «Вечерняя Тень» (**Evening Shade**). Поднимитесь на второй этаж и найдите там кольцо, после чего вернитесь и побеседуйте с хозяином заведения по имени **Aldwin**, который признается, что подделал документы на право владения постоялым двором. Немного пристыдите его и возьмите обещание признаться в своем преступлении Старейшинам и понести заслуженное наказание, каким бы строгим оно ни было.

В северно-западной части города находится башня мага по имени **Orrick**, который попросит вас узнать что-нибудь о неком легендарном эльфийском заклинании **Mythal**. Часть информации можно получить, отыскав заброшенный лагерь эльфов, что расположен неподалеку от Кулдахарского Ущелья (**Kuldahar Pass**). Что же, можно туда наведаться, но действительно ценную информацию о мощнейшем заклинании вы узнаете намного позже (см. Третью Главу).





Остальных «полезных» жителей города — кузнеца, настоятельницу местного монастыря и хозяина таверны, уверены, вы без особого труда отыщите сами. Теперь осталось лишь подготовиться к походу на восток. В путь!

Долина Теней (Vale of Shadow)

Долина представляет собой одну локацию с несколькими пещерами и достаточно большими подземельями у северо-восточной и юго-восточной границ. Прежде чем отправляться в эти подземелья, рекомендуем зачистить окружающую территорию от нечисти и хорошенько исследовать пещеры.

Первым делом отыщите фамильную реликвию **Mirek**, которая представляет собой симпатичное ожерелье. Находится оно у одного из монстров (кажется, йети) рядом с входом в пещеру, расположенную чуть южнее центра локации.

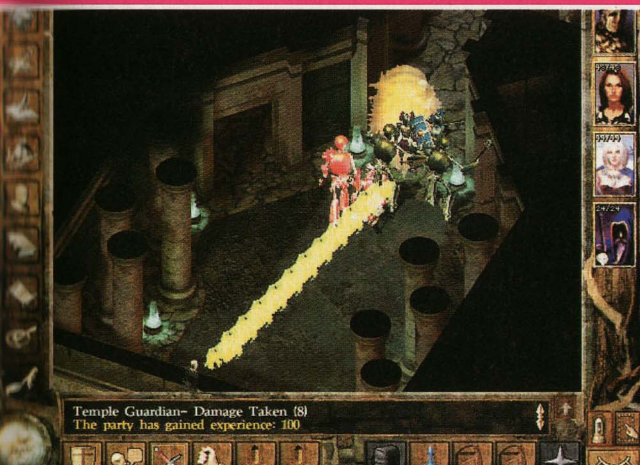
В пещерах попадаются ловушки — не сказать, что их очень много (через пару глав это покажется детским лепетом), но, тем не менее, определенную





И СНОВА О ЗВЕЗДНОМ СОСТАВЕ...

И вновь возвращаемся к оптимальному составу команды. Мы без проблем прошли игру следующей партией искателей приключений: Воин, Рейнджер, Клирик и Вор, «задуаленный» на шестом уровне в мага. Несколько комментариев по поводу последнего — в игре ОЧЕНЬ много ловушек, и без ловкого вора, умеющего их находить и обезвреживать, не обойтись. Но, с другой стороны, выше шестого уровня развивать такого персонажа нет особого смысла — он и так со стопроцентной вероятностью обезвредит любую западню. А с нахождением — так вообще нет проблем: find traps реализуется и с помощью заклинаний клирика.





опасность они представляют. Так что используйте заклинания find traps или соответствующие способности вора.

В юго-восточном подземелье вы встретите скелета по имени **Therik**. Разговор с ним не сложится, а вот поединок выйдет отменный. Забирайте оставшийся ключ **Sanctum Key** и отправляйтесь в катакомбы, вход к которым расположен на северо-востоке. Кстати, к этому моменту в инвентаре, помимо названного **Sanctum Key**, должен быть еще один ключ.

Катакомбы состоят из трех уровней. Никакой подготовки или разминки не будет — монстры сразу лихо возьмут в оборот ваш отряд. В финале вы встретитесь с призраком по имени **Myrkul's Sender**, который охраняет выход на следующий уровень. Прежде чем отправляться далее, убедитесь, что подобрали вещицу под названием **Symbol of Myrkul**.

Второй уровень вновь встретит незваных гостей крайне недоброжелательно. Тем не менее, пройти его относительно не сложно, особенно если знать пару небольших секретов, Первый — ключ к запертой решетчатой двери на юге — расположен в проходе напротив. Обязательно откройте эту дверь, так как за ней находится талисман **Black Wolf Talisman** — выписывать его параметры не будем, но поверьте на слово — крутая вещица. Второй секрет — чтобы открыть дверь на западе, нужно дернуть рычаг на колонне. Его не так-то просто заметить, поэтому могут возникнуть трудности.

В финале третьего уровня находится **Kresselack** — хозяин местных катакомб. Увы и ах — он будет клясться, что не причастен к тому Злу, которое терроризирует Кулдахар, и, похоже, в его словах не будет лжи. Затем нечисть наберется наглости и устроит легкий шантаж, пообещав сказать, «где находится источник Зла», если вы убьете некую жрицу Аурила по имени **Lysan**. Соглашаемся, выбора у нас нет.

Найти **Lysan** очень просто — выбирайтесь из катакомб в Долину Теней и отправляйтесь в пещеру, расположенную чуть южнее центра локации. Внутри вы встретите злодейку. После диалога (обязательно поговорите со жрицей — она выдаст кое-какую интересную информацию) начнется привычная бойня. Убить **Lysan** несложно, но желательно это сделать как можно быстрее, пока она не успела призвать уйму йети. После разборки соберите все ценности и возвращайтесь к призраку. Вот он момент истины — **Kresselack** с ухмылкой скажет, что «Зло пришло не отсюда». Естественно, это вызовет возмущение, дескать, ты же обещал, что скажешь, где находится Зло, на что невозмутимый **Kresselack** скажет: «Я же ответил тебе, Зло НЕ здесь. Порой важнее знать где НЕТ того, что ты ищешь, а не где оно ЕСТЬ». Вот такой ловкач этот призрак. Ладно, хоть что-то узнали, а значит, к **Arundel** заявимся не с пустыми руками.

Выслушав рапорт, друид для важности почмокает губами и скажет, что отыскать источник Зла поможет древний артефакт друидов — драгоценный камень **Heartstone Gem**. За ним нужно идти в храм (**Temple of the Forgotten God**), расположенный на востоке от города. В путь.

Около входа в Замок навстречу выбежит огромный страж и сбивчиво объяснит, что он убегает от «плохих друидов». Чуете, что дело пахнет жареным? Но ничего не поделаешь, придется прокладывать дорогу мечом к заветному камню.

Замок состоит из двух уровней и небольшого святилища, где располагается заветный артефакт. Точнее, должен располагаться. Когда вы прорветесь к нему, минуя уйму ловушек, агрессивных и опасных волшебников, то убедитесь, что кто-то особо шустрый успел увести камешек до вас. Так-то. Прежде чем в праведном гневе возвращаться к **Arundel**, осмотритесь вокруг и подберите около тела мертвого жреца склянку.

И вновь наш архидруид состроит умную мину. Оказывается, подобранная склянка была особым ядом, который теряет свои свойства в течение нескольких дней. А яд все еще сохранил свои отравляющие качества. Отсюда вывод — враг где-то рядом. А именно в подземелье под названием **Dragon's Eye**.



ГЛАВА ВТОРАЯ

События второй главы целиком и полностью посвящены похождениям в подземельях пещеры со звучным именем **Dragon's Eye**. Догадаться, откуда взялось такое название, чрезвычайно просто — достаточно взглянуть на пещеру со стороны, чтобы увидеть схожесть с мордашкой самого величественного обитателя **AD&D**.

Весь подземный комплекс состоит из пяти огромных подземелий, а в самом финале вас поджидает местная хозяйка — существо с экстравагантным прозвищем **Yxunomei**. Именно она хранит драгоценный камень **Heartsnone Gem**, который нужен для отыскания источника Зла, обрушившегося на местные земли.

Первый уровень

Самое первое подземелье можно считать тренировочной базой для дальнейших испытаний. Здесь обитают в основном **Lizard Man** (человекоящеры), из которых наиболее опасными являются шаманы. Кроме того, в северо-восточной части локации вам встретится местный король — **Lizard Man King**. Этот парень достаточно силен, да и к тому же неплохо позаботился о подборе элитных секьюрити. Ни в коем случае не принимайте бой в «тронном зале», а оттягивайте силы в глубины лабиринта, памятуя о действенном и удивительно эффективном принципе «разделяй и властвуй». После того как с королем и свитой будет покончено, возвращайтесь в королевские покои и собирайте добро, уделив особое внимание постаменту в виде змеи. В нем будут спрятаны основные богатства **Lizard Man King**.

В юго-восточной части, недалеко от выхода на второй уровень, находятся пленные жители деревеньки. Ради интереса поговорите с ними и возвращайтесь к центру локации. Кстати, иногда бывает и так, что все пленники к вашему приходу будут мертвы. Видимо, над ними успели поработать монстры...

В центральной части уровня обитает **Sword Spider**, которого несложно найти по характерным звукам вынимаемого из ножен меча. Этот паук обладает неприятным свойством — способностью к вызову магических пауков. Впрочем, если действовать сообща, то проблем с ним не возникнет.

Добив остатки противников, отправляйтесь в юго-восточную часть лабиринта к выходу на второй уровень.

Второй уровень

Достаточно сложный уровень, который становится таковым из-за наличия «бессмертных» троллей. Эти твари не умирают, а некоторое время отлеживаются, после чего вновь пополняют ряды нечисти. И все же способ справиться с ними существует. Достаточно атаковать «умирающего» тролля огненным заклинанием или швырнуть бутылку с зажигательной смесью — и вуаля, наш покойник теперь взаправду мертв. Но самым эффективным оказался третий способ — использовать оружие, усиленное огненным заклинанием (у нас, например, таковых в инвентаре было аж две штуки).

Самыми приятными монстрами на этом уровне оказались пауки **Wraith Spider**. Они не доставляют никаких хлопот во время сражения, зато обогащают копилку опыта сразу на 1400 очков, что, согласитесь, немало для данного этапа приключений.





В юго-западной части подземелья вы встретите узницу по имени **Mother Egenia**, охраняемую несколькими воинственными монахами и монахинями. Аккуратно разберитесь в индивидуальном порядке с каждым из охранников и поговорите с пленницей. Польза от ее освобождения колоссальная — во-первых, вы получите доступ к полному медицинско-шаманскому обслуживанию (лечение, снятие негативных заклинаний, оживление мертвых — все это не бесплатно, разумеется, но тем не менее), во-вторых, сможете отдохнуть без риска внезапной побудки от рыка довольного монстра, а в-третьих, получите очень солидную прибавку к опыту.

Приведя в порядок команду, отправляйтесь на юго-восток к выходу на третий уровень.

Третий уровень

Во время путешествия по подземелью вы будете с завидной регулярностью встречаться с **Undead Lieutenant**, беседы с которым неизменно заканчиваются доброй дракой.

DUAL CLASS — ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Поскольку до сих пор еще приходят вопросы о dual-class, давайте окончательно разберемся, что же это за зверь такой в AD&D и как его грамотно использовать. Сначала выясним, чем отличается дуалкласс от мультикласса. Мультикласс — это совмещение профессий, например, воин/вор, т.е. такой персонаж развивается и как воин, и как вор. Полученные очки опыта распределяются между двумя профессиями поровну, и поэтому прогрессирует он сравнительно медленно. А вот дуалкласс позволяет развить персонажа до определенного уровня в одной профессии, после чего выбрать другую БЕЗ возможности потом развивать первую (для определенности рассмотрим вариант вор/маг). Например, мы прокачиваем вора до шестого уровня, после чего «дуалим» его в мага. Что при этом происходит? Хит-поинты персонажа не меняются, а вот все воровские способности временно пропадают. И становится он обычным магом первого уровня, с поправкой на достаточно большое число хит-поинтов. Пока уровень мага не сравняется с уровнем вора во время «задуаливания», максимальное число хит-поинтов увеличиваться не будет. Но как только уровни сравняются, то в этот судьбоносный момент вернутся все способности вора. Больше того, маг получает также и все дополнительные бонусы от первой профессии, например, получает возможность одевать кожанки и использовать короткие мечи. Другой вопрос, что в кожанке маг не может колдовать... Но это уже издержки пример.

Уровень разделен подземной рекой на две части — западную и восточную. В обеих скрыто достаточно много ловушек (тут очень пригодятся навыки вора) и... великолепных врагов! «Великолепных» в том плане, что они не особенно опасны в бою, но при этом приносят изрядное количество опыта. Речь идет о **Cold Wraith**, обогащающих копилку на 1400 поинтов. Если потратить минут тридцать-сорок (реального времени, разумеется) на развитие персонажей с помощью регулярного нажатия на кнопку Rest, то можно без особых усилий прокачать их до 7-8 уровня.





В восточной части локации у южных окраин находится пещера, где обитает жрица **Presio**. Мадам и ее свиту, как обычно, лучше всего обрабатывать последовательно — вытягивая из пещеры и наваливаясь на одиноких монстров всей оравой. Кстати, не удивляйтесь, если вдруг игра начнет отказываться сохраняться во время разборок со жрицей — это происходит из-за действия заклинаний. Выждите минуту-другую, и все будет возвращено на круги своя.



Соберите все предметы, которые останутся после поверженных врагов, отдохните и двигайтесь на северо-восток, где находится выход на четвертый, предпоследний уровень.

Четвертый уровень

Сюрприз — в подземелье нас встречают друзья, взять хотя бы удивительно заботливого **Albion** с его слащавыми речами. Подозрительно это — видеть очаг спокойствия в подземелье, кишащем монстрами всех мастей. Парадокс объясняется очень просто — все монахи давно продали душу дьяволу и только делают вид, что служат светлым силам. Верьте на слово, а хотите — проверьте (почитайте их книжки), что эти люди в священных одеждах ничуть не лучше той нечисти, что вам встречалась доселе. А может быть даже и похуже.

Выберите место для предстоящего сражения. Мы зашли к библиотекарю (тот, что не пускает в дверь, ведущую к северному библиотечному залу), обставили вход магическими ловушками, активировали все защитные заклинания и без лишних слов накинулись на библиотекаря. А дальше понеслось — толпы противников, которых нужно сдерживать в дверях, чтобы не оказаться в окружении. Поставьте воинов в первых рядах, а сзади расположите лечебно-магическую братию. Бой будет достаточно сложным, но победить в нем вполне по силам.

До тех пор пока вы не освободите пленников в северной части подземелья, отдыхать на этой локации нельзя. Зато в компании освобожденного **Marchon of Waterdeep** можно перевести дух, не опасаясь появления неприятелей.

Как только группа придет в себя после поединка с монахами, отправляйтесь в центральную часть подземелья, где трапезничает группа **High Ritualist**. Человечиной трапезничают, между прочим. Задайте этим тварям жару и отработанной методикой выманивания объясните, почему каннибализм был признан делом незаконным. После уничтожения главаря шайки на его теле останется отличный кинжал **Mage Dagger** — весьма и весьма подходящее оружие для мага.

Отдохнув и приведя в порядок команду, готовьтесь к последней вылазке. Идем на пятый уровень.

Пятый уровень

Основная работа здесь ляжет на плечи вора, который должен обезвредить уйму ловушек. Ни в коем случае даже не показывайте носа в помещение, пока там не поработал «сапер». Лишь после того как все ловушки будут уничтожены, принимайтесь за нейтрализацию противников. Иначе не оберетесь хлопот.

Если идти по полукруглому берегу, вымощенному крупными камнями, то вы аккурат выберетесь к местному боссу. Кстати, та маленькая девочка (**Odd Little Girl**) — и есть хозяйка местных подземелий. Ее настоящий облик вы еще увидите чуть позже.

Очистив все помещения, обезвредив все ловушки, как следует отдохнув, отправляйтесь в помещение на северо-востоке, дверь к которому органично украшена бойницами. После небольшого диалога девчушка превратится в **Yxunomei** — четырехрукое полуобнаженное существо, отлично владеющее магией.

Несколько слов о стратегии поединка. Для начала уничтожьте охрану (шесть монстров), после чего убегайте из зала и отдыхайте. Вернувшись назад, вы почти наверняка не найдете **Yxunomei** — но не отчаивайтесь, это нормально. Хозяйка просто использовала какое-то заклинание (или отправилась побродить по подземелью) и, при попытке еще раз отдохнуть, вновь объявится.

Против **Yxunomei** неплохо работает магия, а также оружие с атрибутом +2. Говорят, что обычное оружие (без атрибута и с атрибутом +1) ее не берет — такое вполне возможно, так что позаботьтесь заблаговременно о соответствующей экипировке участников отряда.

После того как мерзавка будет уничтожена, подберите выпавший камень (он самый — **Heartstone Gem**) и отправляйтесь вместе с ним к нашему старому знакомому — **Arundel**.

Но что это? Точнее, кто это? В городе расхаживают огромные неоогры, которые немедленно нападут на наших искателей приключений. Разделайтесь с монстрами и быстрее идите за объяснениями к друиду.

Однако объяснений не будет. Тот, кто выдает себя за **Arundel**, — тот самый негодяй, о котором говорила вам **Yxunomei** (помните ее вендетту — кровную месть). После того как это существо исчезнет, поднимитесь наверх и поговорите с умирающим друидом (на сей раз настоящим). Он поручит вам взять камень и отправиться к эльфам на юг, чтобы отыскать эльфийского волшебника по имени **Larrel**. Затем бедолага издаст последний вздох, а мы...

А мы продолжим наше путешествие.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Прежде чем покинуть Кулдахар и отправиться в бастион **Severed Hand**, загляните в местную таверну и поговорите с хозяином. Расскажите ему о **Lysan**, которую вы убили в подземелье — когда-то это девушка работала в таверне, и хозяину небезынтересна ее судьба. Если быть с ним предельно честным, то он отдаст вещи **Lysan**, среди которых будет отличная накидка для волшебника.

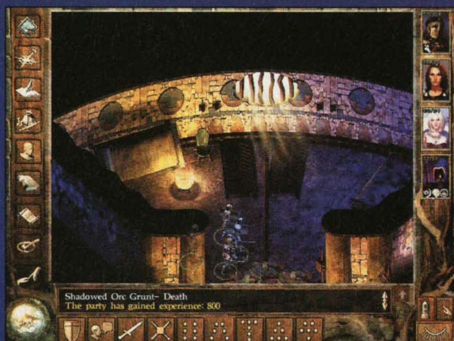
Прибыв на место, смело заходите в полуразрушенный бастион и приступайте к зачистке первого этажа. Осторожно — вокруг немало ловушек и достаточно опасных воинов-призраков. Когда вся локация будет открыта, обратите внимание, что восточная часть осталась закрытой и попасть туда пока не представляется возможным.

На втором этаже (туда ведут две лестницы — одна на юге, вторая на севере) в северной части вас поджидает серьезная засада. Будьте готовы к очень серьезному сражению — едва вы войдете в северное помещение, как вокруг возникнет множество призраков-воинов. В центральной части второго этажа есть лестница, ведущая наверх. Туда-то нам и надо.









Оказавшись на третьем ярусе башни, немедленно выходите из кольца и двигайтесь против часовой стрелки. Зачистив территорию (а это будет не так-то просто), отыщите механизм, выполняющий функции лифта, и спуститесь на нем вниз. Потом еще раз воспользуйтесь «лифтом», после чего спуститесь на первый этаж с помощью лестницы в центральной части. Вы оказались в «запретной» восточной части первого этажа, куда не могли попасть ранее. Внимательно осмотритесь и отыщите деталь сломанного механизма (**piece of broken machinery**) — она понадобится чуть позже.

Вновь возвращайтесь на третий этаж и поднимайтесь наверх по лестнице, расположенной чуть ниже центра локации. Она выведет к «перекрестку» — пяти коридорам, ведущим к разным башням **Severed Hand**. Поговорите с местным стражем — Lethias, который остался верным защитником бастиона даже после смерти. Малый он славный, так что не нужно его понапрасну злить... хотя, разумеется, это уже вам решать. Мы же договорились с ним по-хорошему и пошли на дальнейшее изучение **Severed Hand**.

Идем в коридор, ведущий на восток, — именно он и приведет нас к волшебнику **Larrel**. Но сначала мы встретим девушку-призрака по имени **Kylessa**, которая попросит дать покой эльфийским воинам, неприкаянные призраки которых разгуливают по башне. «Дать покой» в данном случае означает уничтожить. Поднимитесь на этаж выше и разделайтесь с призраками, затем все в точности повторите на следующем этаже. Ради интереса можно подняться и на крышу, где обитает несколько пауков.

Обратите внимание, что на втором этаже башни (если за нулевой считать комнату с **Kylessa**) есть ход, ведущий на запад. Но пока туда лучше не соваться, а вместо этого вернемся к **Kylessa** и отрапортуем ей о том, что все души умерших преданы забвенью и обрели покой. Ага, ответит она, и предложит потягаться в военном мастерстве с ней, чтобы поскорее отправиться в Валгаллу к своим братьям и сестрам. Оказав эту дружескую услугу, заберите оставшуюся после **Kylessa** вторую деталь сломанного механизма и возвращайтесь на второй этаж. Пришло время повидать **Larrel**.

Оказавшись на втором этаже, идите на запад по узкому мостику. Разделавшись с охраной, подготовьте самые мощные боевые заклинания и как следует отдохните. Впереди вас ждет ватага достаточно сильных магов, с которыми будет весьма непросто расправиться. Лучше всего атаковать их с помощью глобальных деструктивных заклинаний, например, ядовитыми облаками, огненными столбами и пр. При этом следите за своими воинами, которых маги попытаются взять под свой контроль или же, как минимум, парализовать или «отключить». В общем, та еще будет заварушка.





На втором этаже находится библиотека. Поговорите с библиотекарем, который предложит на выбор десяток книг. Насколько нам известно, реальную ценность (имеется в виду значимость для сюжетной линии, а не информативность) представляет томик, где упоминается слово **Mythal**. Именно эту книгу нужно будет впоследствии передать **Mary Orrick**.

Поднявшись еще на один этаж наверх, вы наконец-то встретите легендарного эльфийского волшебника **Larrel**. Правда, теперь он стал нечистью — личем, хотя и не потерял определенную ясность рассудка... Вот только с речью у него не все в порядке. Получив консультацию у находящегося рядом мага, выясняем, что нормально говорить **Larrel** сможет только после того, как будет починена астролябия, две части которой мы уже наши. Отдайте их магу, после чего отправляйтесь на поиски двух оставшихся деталей.

Для начала нужно вернуться к «перекрестку», а затем идти в коридор, ведущий на северо-восток. В первом зале вас встретит ватага воинов-призраков, а также пара волшебников. Расправившись с ними и собрав трофеи, поднимайтесь на второй этаж, где застанете нескольких призраков за обсуждением военных планов. Расправьтесь с ними и возьмите в одном из столов (на востоке) третью деталь от сломанной астролябии. Но не торопитесь бежать с ней к Larrel — вместо этого поднимитесь на два этажа наверх и поговорите с призраком по имени **Valestis**. Он будет сокрушаться по поводу своего древнего питомника и попросит помочь восстановить его, для чего потребуются три компонента: чистая вода, семена и маленькие зверьки. Что же, подвернется что-то похожее, обязательно прихватим!

Последняя часть от сломанной астролябии находится в южной башне, на втором этаже в сундуке, охраняемом десятком призраков. Но перед тем как попасть на второй этаж, вы повстречаете **Denaini**, которая попросит помочь восстановить разрушенное святилище. Для восстановления ей нужна святая вода.

Заполучив обе оставшиеся части астролябии, гордо шествуем к **Larrel** и отдаем детали магу. Дело сделано — астролябия начала работать, а к **Larrel** вернулся дар речи. История, рассказанная бывшим эльфом, достаточно интересна и в то же время удивительно драматична, судите сами.

Когда-то давно, когда бастион **Severed Hand** был неприступным оплотом светлых сил, эльфы и гномы объединили свои усилия в борьбе против орд нечисти. Альянс этот был великолепен — умельцы гномы изготавливали искуснейшие доспехи и оружие, а мудрые эльфы наделяли их замысловатыми магическими свойствами. В итоге совместными усилиями гномы и эльфы создавали небывалые по силе артефакты, которые позволили им победить полчища противника.

Настал мир, и мощнейшее оружие пылилось в полузабытых арсеналах. И тогда предприимчивые гномы (не забывайте, что историю рассказывает эльф!) начали потихоньку продавать оружие людям — последним оно всегда было кстати. Прознав про такие сделки, эльфы возмутились и стали взывать к совести своих союзников... Но спор не успел решиться — внезапно на бастион обрушилась настоящая волна темных сил, которая во много раз превосходила защитников **Severed Hand**. Но самое главное, орки, гоблины и прочая нечисть были вооружены оружием, созданным когда-то эльфийскими и гномьими мастерами. Тот день эльфы назвали днем Великого Предательства. Разумеется, гномы отрицали свою вину, но остроухие создания даже не стали их слушать.

Бой был долгим и страшным. За каждого убитого эльфа нечисть расплачивалась десятком погибших монстров. Но все равно силы были слишком неравны. И тогда **Larrel** решил прибегнуть к последнему способу — использовать заклинание **Mythal**. Оно должно было помочь сохранить бастион до прибытия помощи с юга.

Несколько дней готовился **Larrel** к обряду, зная, что совсем рядом гибнут в жестоком бою его друзья и товарищи. Но он сумел завершить все приготовления и произнес таки длинную магическую формулу...

И что-то пошло не так. Никто не знал, что именно, но действие легендарного заклинания оказалось словно вывернуто наизнанку. Вместо того чтобы даровать жизнь, оно отняло ее у всех тех, кто находился в бастионе. Воины превращались в почти бесплотных призраков, обреченных защищать бастион от чужаков. Сам же **Larrel** превратился в лича...

Вот такая эпическая и грустная история.

DEUS EX

Леонид Акиншин

> NYC — Helibase

Слева на стене — щиток, его необходимо отключить (**2 Multitool-a**). Не пропустите гранату, она лежит в трубе напротив щитка. Миновав отключенные лазеры, пару турелей и перебравшись через барьер из труб, вы попадете в расширение коридора, оснащенное камерой и парой турелей. Бросайтесь в 1-й по счету коридорчик, ведущий направо, затем поворачивайте влево и садитесь на пол во 2-м поперечном коридорчике. Убедившись, что турели, расположенные в обоих концах этого коридорчика, вас не видят, вставайте, спокойно идите к двери и открывайте ее Ключом, который вы взяли у одного из ближайших трупов.

Слева от вас — вентиляционная решетка, справа — щиток, впереди — кнопка, лазерные лучи и большая яма с водой. Разумных вариантов действий у вас два:

1 Включайте кнопкой мост, проламывайтесь сквозь лучи и быстро бегите по разрушающемуся мосту, петляя под огнем турелей. После этого идите по коридору, снимайте со стены гранату и открывайте дверь.



2 Воспользовавшись вентиляцией, вы можете миновать лазеры и оказаться в яме с водой. Плывите в дырку, затем по подводному тоннелю и выбирайтесь на берег. Идите вдоль канавы, поднимайтесь по вертикальной лестнице и открывайте люк. Теперь вам придется вернуться в коридор за гранатой.

Двух **Security Bot'ов** вы можете обезвредить электромагнитными гранатами. Но лучше воспользоваться норой, что имеется в охраняемой ботами пещере (отверстия в правой стене); с помощью этой норы вы сможете добраться до двери незамеченным.

За дверью пещеры расположен тамбур с приборами. Здесь вы найдёте отмычку, **Multitool** и **DataCube** (**etodd; saintmary**). Пройдя еще через один тамбур, вы окажетесь в большом холле, в центре которого находится платформа с ящиками и Амброзией. Идите сперва направо и поднимайтесь на 2-й этаж, в помещение с банкоматом и газировочными автоматами. Дверь в конце этого помещения ведет в вертолетный ангар. Взяв Ключ у одного из трупов, возвращайтесь к платформе и теперь идите от нее в другую сторону.



На 1-м этаже имеются две комнаты с компьютерами. В компьютерных столах вы найдёте **Multitool** и отмычку, в



самих компьютерах (etodd; saintmary) — код 9905 (во 2-м письме).

Поднявшись на 2-й этаж и открыв Ключом 1-ю попавшуюся дверь, вы обнаружите вертикальную лестницу, ведущую на один из уровней все того же вертолетного ангара. Пройдя по 2-му этажу чуть дальше, вы найдете комнату с пультом (пароли неизвестны) и очередной дверью в ангар (3 отмычки; открывать не стоит).

Возвращайтесь к платформе с амброзией и выходите на 1-й этаж вертолетного ангара через стеклянные двери.

Справа имеется длинный коридор с дверью, камерой и турелью в его конце (автоматику можно вывести из строя электромагнитной гранатой). За дверью находится лифт, поднявшись на котором, вы обнаружите 1-й переход на **Airfield**.

2-й переход на **Airfield** можно найти, отыскав на 1-м этаже ангара люк в полу. Спускайтесь в этот люк, плывите по подводному тоннелю и поднимайтесь по вертикальной лестнице на стену новой ямы с водой. Прыгайте с берега этой ямы на балкончик, сталкивайте в воду мешающий вам металлический ящик, прыгайте с балкончика в трубу и плывите.

> NYC — Airfield

Будем исходить из того, что вы воспользовались вторым переходом.

Подводный тоннель приведет вас в океан. Поднявшись на поверхность, плывите к пристани и забирайтесь на мостик. У первого из трупов есть Ключ, у второго — Ключ и отмычка. Слева от прохода на территорию склада лежит третий Ключ вместе с **DataCube-ом**, справа — **Multitool**.

Воспользовавшись проходом, вы окажетесь на огромном складе под открытым небом. Здесь между грудами контейнеров ездят



Security Bot'ы и ходят охранники. С первыми лучше не связываться (благо местность позволяет), вторых надлежит методично отстреливать. Кроме того, не следует «попадаться на глаза» камерам, что установлены на своеобразных башнях по углам территории склада.

Двигаясь от пристани в левую сторону, вы найдете два автоконтейнера (каждый из них — на 1 отмычку), 1-й переход с **Helibase** (в домике) и решетку на 1 отмычку, за которой имеются электрические разряды, щиток, и граната. Ничего из вышеперечисленного вам открывать не стоит. Вернувшись к пристани, ползите от нее в другую сторону, т.е. вперед вправо. У двух очередных трупов вы найдете два очередных Ключа. Миновав ворота **South**, ползите к **East-воротам** и открывайте их Ключом (Ключ открывает небольшой стоящий на столбике ящичек, внутри которого находится кнопка). Проникнув за ворота, огибайте здание с левой стороны, открывайте дверь и заходите внутрь этого здания, не забывая взять у новых трупов новую пару Ключей.

В здании вас ожидают очередные трупы и очередные два Ключа. Поднявшись на 2-й этаж, вы обнаружите



спальню (дверь на 1 отмычку) и дверь с кодовым замком. В спальне имеется 4 ящика (каждый — на 1 отмычку). Вскрыв ближний левый ящик и узнав код 5914 (остальные ящики трогать не стоит), идите к запертой двери и открывайте ее этим кодом. Это вход в Hangar.

> NYC — Hangar

Не стреляйте в террористов — у них с вами перемирие. Идите к самолету и говорите с **Paul'ем Denton'ом**. То, что



он вам сообщит, идет в разрез со всем, во что вы искренне верили, и чему столь рьяно служили.

Однако даже родной брат не в силах сбить вас с толку. Ваши руки чисты, сердце горячо, а голова холодна. Поколебавшись мгновение, вы возвращаетесь из мира **Paul'евских** бредней в мир реальной действительности. Купите у механика оружейный апгрейд **Recoil** (400 кредитов), примените **Recoil** вместе с имеющимся у вас **Accurasy** к пистолету (перетащите мышкой в окне **Inventory**), и поднимитесь по трапу в самолет.

> NYC — 747 Airplain

На верхнем этаже самолета вы найдете Ключ. На нижнем — **Repair Bot'a**, последний контейнер с Амброзией и контейнер с **Augmentation Canister** (далее — **Aug**) под кодовым замком. Возвращайтесь на средний этаж и идите в хвостовую часть самолета (дверь открывается Ключом) — там вас ждет **Juan Lebedev**.

Ваш разговор будет недолгим, но весьма интересным. В процессе беседы появится Анна и станет настаивать на том, чтобы вы немедленно убили Лебедева. Это соответствует имеющемуся у вас приказу, однако информация, полученная вами от Лебедева, вызывает большие сомнения в его (приказа) обоснованности.

Смерть Лебедева неизбежна. Чем дольше вы будете собираться его убить, тем злобней и чаще Анна будет припоминать вам это впоследствии. Мало того, если вы будете размышлять совсем уж долго, Анна не выдержит и пристрелит ученого сама. Ну а потом она вас просто съест. К сожалению, убить Анну на этом уровне вы не в силах.

Лучшее, что вы можете сделать — это прикончить Лебедева сразу, как только увидите. Тем самым вы заслужите благоволение и Анны, и сослуживцев, и начальства.

Убив хорошего человека, загляните под кровать: там есть **Cube** с кодом от контейнера с **Aug-ом** (**9905**). Взяв этот **Aug** на нижнем этаже, возвращайтесь в **Hangar**.

> NYC — Hangar

Идите на **Airfield**.

> NYC — Airfield

На расположенной рядом с домиком площадке вас ждет вертолет.

> NYC — Liberty Island

Идите в **Unatco HQ**.

> NYC — Unatco HQ

На каждом шагу вы видите, что то, как вы обошлись с Лебедевым, вызывает самое горячее одобрение и уважение коллег. Вы — герой дня!

Поговорив с секретаршей и Шефом, идите к автоматам с газировкой, и побеседуйте там с доктором (**Jaime Reyes**) и **Walton-ом Simons-ом** (по несколько раз с каждым). Затем спускайтесь к завхозу (**Sam Carther**) и возьмите у него патроны для снайперки (2-й ответ).

В районе туалетов вы найдете мадам, с которой вы уже встречались в женской **Restroom**. Как видите, она предпочитает не удаляться от данного стратегического объекта. Надо полагать, диарея, аденома, энурез, критические дни у представителей обоих полов и прочие разновидности чумы XX века благополучно перешли в век XXI-й, где и достигли своего настоящего расцвета.

Заглянув в медпункт, найдите **Medical Bot'a**, установите себе имеющийся у вас **Aug** в **Ballistic Protection**, затем проапгрейдите ваш **Computer-skill** до состояния **Trained** (должно остаться около 180 пунктов) и возвращайтесь на поверхность.

> NYC — Liberty Island

Улетайте на вертолете.

> NYC — Hell's Kitchen

Идите в отель (через окно).

> NYC — 'Ton Hotel

В номере вы найдете **Paul-a**. Поговорив с ним, открывайте Ключом дверь и спускайтесь на 1-й этаж. Заходите за стойку, беседуйте там с отцом **Sandra'ы** (**Gilbert Renton**). (2-й ответ; если дать **Gilbert-у** оружие, как он того просит, в перестрелке с JoJo погибнет либо **Sandra**, либо сам Gilbert, либо и **Gilbert**, и **Sandra**). Затем ждите появления **JoJo**, убивайте мерзавца и выходите на улицу.

> NYC — Hell's Kitchen

Идите в арку, расположенную рядом с главным входом в **Underworld Tawern**; теперь это тоннель, а не тупик. Идите по этому тоннелю дальше, куда идется.

> NYC — 20th Street Warehouse

На этом уровне узнается слегка модернизированный **Warehouse District**. Благодаря вам бывшая база террористов стала объектом **Unatco**.

На 1-м этаже бывшего генераторного здания зайдите в женский туалет; там есть Ключ. Поднявшись на 2-й этаж, вы обнаружите две рубки. Идите в ту, у которой дверь на 2 отмычки; в ней есть **Cube** (**TJefferson**; **Newrevolution**).

На 3-м этаже имеется еще одна рубка с **Medical Bot'ом** и дверью, ведущей в маленький тамбур. Пройдя через этот тамбур, вы окажетесь в комнате с ядовитым газом. Включайте вентиляцию (кнопка на длинной стене), затем огибайте приборы и открывайте при помощи имеющегося здесь пульта (**TJefferson**; **Newrevolution**) люк в полу нижнего этажа.



Возвращайтесь вниз и спускайтесь в этот люк. Идите в дверь Basement, затем в следующую дверь (2 отмычки), открывайте при помощи пульта (опять **TJefferson** и **Newrevolution**) 3 двери и выходите на развилку.

Слева от вас — коридорчик, ведущий в тупик; впереди и справа — 2 двери. За правой дверью находится совершенно бесполезный коридор с турелями, пройдя через который, вы можете вернуться к люку. Идите от развилки прямо. За дверью вас ожидает коридор с лазерными лучами и странными турелями, которые то появляются, то исчезают в своих нишах. Бегите сквозь лучи вперед, сворачивайте за угол, затем приседайте и быстро ныряйте вправо, в ближайшую нишу (турели там нет). Отсидевшись, выползайте из убежища, бегите по коридору до конца и открывайте дверь Ключом. Данный коридор проходится без потерь.

За дверью вы обнаружите пару дымящихся ядовитых бочек и пару дверей. Правая дверь (2 отмычки) ведет в каморку, где вы найдете 2 электромагнитных гранаты и **Hazmat Suit**. Воспользовавшись левой дверью, вы попадете в комнатку с дверью, стеклянным ящиком и разделяющим их шкафом. Киньте под ящик **LAM-гранату** и спрячьтесь от нее за шкафом. Взрыв не только откроет ящик, но и вынесет дверь, к которой вы прижались спи-





ной; при этом вас даже не заденет!!! Берите в стеклянном ящике оружейный апгрейд (к пистолету) и читайте **DataCube**.

Содержащаяся в этом **Cube'е** информация не оставляет никаких сомнений. Мир рушится вокруг вас. **Paul** и Лебедев были правы: вы действительно играете не за ту команду! Оглушенные, раздавленные пониманием этого, вы принимаете твердое решение бороться с тем, за что минуту назад были готовы отдать жизнь.

В следующей комнате есть отмычка, наклонная лестница и дверь, ведущая в очередной бессмысленный коридор с лазерами и турелями. Поднявшись по лестнице, вы окажетесь на улице, поблизости от пандуса, знакомого вам по **Warehouse District**. Поднявшись по пандусу, вы найдете дверь, ведущую в одну из рубок 2-го этажа (в ту, где вы видели **Cube'е** с паролями). Посмотрев на дверь, спускайтесь на землю, повторно заходите внутрь здания, поднимайтесь на его крышу и заходите в расположенную на этой крыше рубку.

2-я половина рубки отделена от первой дверью, которую вам надлежит открыть при помощи компьютера. Пароли вам неизвестны, однако ваш **Trained Computer-skill** позволит вам обойтись без них. Подойдя к компьютеру и нажав **Use**, обратите внимание на маленькое окно, появившееся в верхней правой части экрана. Это и есть ваши хакерские способности! Кнопка **Hack** запускает процесс хаканья (данный



процесс ВСЕГДА заканчивается положительным результатом!!!), полоска-индикатор символизирует время, оставшееся до обнаружения факта нелегального доступа. Следите за длиной полоски; в случае ее уменьшения до нуля вас ждет удар тока и включение сигнализации!

Хакнув компьютер, нажмите в появившемся окне кнопку **Broadcast Message**. Это поворотный момент в вашей судьбе, материальное выражение Решения, принятого вами некоторое время тому назад. Отныне вы — предатель, пособник террористов, а ваши бывшие коллеги являются вашими злейшими врагами.

Возвращайтесь на **Hell's Kitchen**, повторно зачищая уровень (на сей раз — от бывших друзей).

> NYC — Hell's Kitchen

На всем протяжении **Hell's Kitchen** вы встретите лишь одного **Unatco-врага**. В арке, соседней с той, что превратилась в тоннель, есть **DataCube** (**Account**: **487659**; **PIN**: **249087**). Идите в отель.

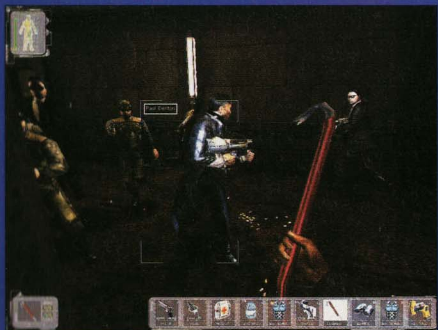
> NYC — 'Ton Hotel

Хакнув банкомат, берите 200 кредиток. На дне лифтовой шахты опять лежит **Multitool**! Поднявшись в номер, не говорите пока с **Paul'ем**, а обратите внимание на картину, что висит на колонне. Картина является дверцей, за которой находится кодовый замок (**1 Multitool**), открывающий тайник с **DataCube** (**pdenton**; **chameleon**), компьютером, **Multitool-ом** и **Augmentation Upgrade Canister** (далее — **Aug-апгрейд**).

Апгрейдите себе **Ballistic Protection** (с помощью **Aug-апгрейда**), затем беседуйте с братом (он сообщит код **6282**). За вашим разговором последует РАЗВИЛКА СЮЖЕТА.

1-Я СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Сотрудники **Unatco** вламываются в номер. Взорвав дверь, вы погибаете в неравном бою, после чего обнаруживаете себя в странном месте (**Location**: **Unknown**; **Time**: **Unknown**) живым и частично невредимым. Убив вас, **Unatco'вцы**, оказывается, лишь захватили вас в плен. А затем они вас отремонтировали, чтобы убить уже окончательно. Какое низкое коварство!



2-Я СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Следуя указаниям **Paul'a**, вы лезете в окно. Предварительно вы, кстати, можете вместе с братом отбить атаку **Unatco'вцев** либо послушать-посмотреть, как это будет делать сам **Paul**. Да-да, ваш братец в состоянии самолично положить всю эту толпу! Объясняется сей факт просто: **Paul** на данном уровне бессмертен. Спрячьтесь в чулан, сидите там тихо и слушайте.

> NYC — Hell's Kitchen

Теперь вас здесь уже ждут. Можете «честно» зачищать весь уровень либо тихо ползти вдоль стены в сторону входа в подземку (в этом случае вам придется положить 1-2-х **Unatco'вцев**; **Security Bot'ов** можно не трогать).

Поговорив с Сандрой, открывайте вход на станцию (код **6282**), спускайтесь по лестнице, хакайте банкомат (187 кредиток) и уезжайте на поезде.

> NYC — Battery Park

На станции вас встретит Анна. Можете удрать от нее в вентиляцию, можете с ней побеседовать, а можете сразу открыть огонь: так или иначе, вы с этой стервой враги до гроба. Убить Анну несколько сложнее, чем обычного человека: вместо одной снайперской пули в голову ей требуется две.

На поверхности вас ждет нечто большее, чем простая засада. Пространство уровня **Battery Park** сузилось до размеров пятачка, включающего в себя вход в подземку и несколько ближайших домиков-ящиков. Даже если вы убьете всех находящихся здесь ботов и **Unatco'вцев** (за исключением Гюнтера), вы все равно не сможете никуда отсюда уйти! Пятачок ограничен невидимыми стенами, единственный выход на поверхность из вентиляции (люк наглухо закрыт) оказывается в пределах пятачка, а Гюнтер, в отличие от вас, бессмертен. Придется вам с ним побеседовать. 1-й ответ означает вашу добровольную сдачу. Дайте ему 2-й ответ и умрите как мужчина!

На протяжении всего вашего пути (от разговора с **Paul'ем** до схватки с Гюнтером) ЛЮБАЯ ваша смерть (включая самоубийство) приводит к переходу на **Secrert MJ12 Facility**.

ДВЕ СЮЖЕТНЫХ ЛИНИИ слились в экстазе.

> Secret MJ12 Facility

Будем исходить из того, что вы НЕ убили Анну на **Battery Park**, предпочтя смерть от руки Гюнтера.

Вы — в тюрьме, расположенной в самом сердце секретной службы **MJ12**; при этом ваш вещмешок пуст. Внезапно одно из зеркал становится прозрачным, и вы беседуете с Анной, которая желает вам поскорее сдохнуть и уходит. Еще через несколько секунд следует сообщение от некоего как бы хакера (**Daedalus**), затем гаснет и вновь включается свет, после чего двери камеры оказываются приоткрытыми.



Выбравшись наружу, ползите вперед, хватайте лежащую на ящике дубинку, приканчивайте ею охранника, бегущего к сигнализации, и забирайте у трупа пистолет. Застрелив второго охранника, вы приобретете автомат. Прочитав лежащий на столе **DataCube** (**4089** и **4679**) и взяв в ящике тумбочки электрошокер, возвращайтесь к закрытым камерам и отпирайте их (**4679**). В дальней камере вы найдете 2 отмычки, в ближней — коллегу-террориста (2-й ответ). Пробежав мимо камеры с турелью и открыв дверь (код **4089**), вы покинете тюрьму.

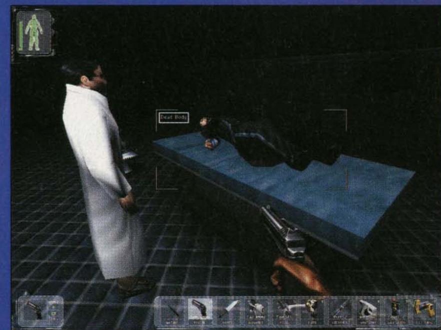
Вы — на развилке, рядом с решеткой, под которой находится «подпольная» вентиляционная система. Двигаясь от этой развилки прямо (лучше по вентиляции), вы попадете в **Command Center**. В центральном (застекленном) помещении Командного Центра вы найдете второй автомат, газовую гранату и пульт (хакнуть и отключить 3 видеокамеры). Обнаружив в **Command Center** закрытую дверь с кодовым замком, разворачивайтесь и идите в проход **Laboratories**.

Поговорив с ученым (**Dr.Moreau**), вы узнаете код **0199**. Идите по коридору дальше и сворачивайте в **Nanotech**. Там вы найдете пару **DataCube**, журнал (**DMoreau**; **Raptor**), **Aug** под кодовым замком и компьютер. Обратите внимание: андроиды, или Люди В Черном (**Man In Black**), убиваются ДВУМЯ снайперскими выстрелами в голову и ВЗРЫВАЮТСЯ сразу после смерти. При помощи компьютера (**DMoreau**; **Raptor**) вы сможете открыть контейнер с **Aug'ом** (кнопка **Open Containment Field**) и клетки с зелеными монстриками — **Greaser'ами** (кнопка **Greasel Release Control**). Последнего делать не стоит; на убиение **Greasel** придется потратить много амуниции. Открыв решетку, расположенную на уровне пола лаборатории, вы сможете найти еще одного **Greasel** и броню. Проинсталлировав **Aug** в Spy Drone, возвращайтесь в коридор и идите дальше.

Достигнув стеклянной клетки с большими **монстрами-Kraken'ами**, идите внутрь комнатки с надписью **Medical R and D**, убивайте там злую секретаршу, затем поднимайтесь по правой (если стоять спиной к комнатке) лестнице, читайте **DataCube** (**MJ12**; **Invader**), после чего возвращайтесь к комнатке и поднимайтесь от нее по другой (левой) лестнице. Обнаружив пульт и применив к нему только что найденные пароли, вы сможете устроить **Kraken-ам** веселую жизнь, включив турель, расположенную внутри их клетки. Не открывайте дверь клетки, иначе вы все испортите!

Спустившись на другую сторону, идите в морг, читайте там 2 **DataCube**, смотрите на тело **Paul-a** (как им удалось его убить?), запоминайте код, который



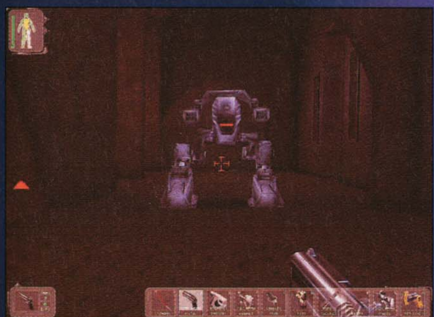




вам скажут в сообщении (1125), и возвращайтесь к дверям тюрьмы.

Идите теперь в другую сторону (за вертикальной трубой есть монтировка и отмычка) и спускайтесь по длинной наклонной лестнице. На 1-м этаже большого 3-этажного зала, в котором вы окажетесь, есть **Repair Bot** и **Multitool**. На 2-м этаже вы найдете нового Repair Bot-а, еще один **Multitool** и разговорчивого механика, у которого вы сможете купить **Accurasy** (3-й ответ; к пистолету). Поднявшись на 3-й этаж, вы найдете пару **DataCube** (**2971**), пару электромагнитных гранат и пульт (**MJ12**; **Invader**). Не нажимайте в интерфейсе пульта кнопку **Bot AI Alteration**; в противном случае вы создадите себе проблемы. Спускайтесь на 1-й этаж зала и поднимайтесь по другой длинной лестнице в Арморий.

Не связываясь с парой огромных **Military Bot'ов**, ползите к дверям Армория, открывайте его дверь (код **2971**) и заползайте внутрь. Собирайте добро, прячась от камеры и турелей. На 1-м этаже Армория вы найдете **Clip** (к пистолету), электромагнитную гранату, два **LAM-а**, массу брони и оружия, включая **RocketLauncher**, и компьютер, хакнув который, вы узнаете код **5239**. На 2-м этаже есть **Silencer** и **Range** (для снайперки и пистолета, соответственно), большой шотган (**Sawed-off Shotgun**; его можно взять для защиты от монстров), **Plasma Rifle** в ящике под кодовым замком (**5239**) и пульт, хакнув который, вы сможете отключить обоих **Military Bot'ов**.



Вернувшись в тюрьму (код тюремной двери — **4089**), берите из ящика **Multitool** (ящик на 1 отмычку вскрывать не стоит), хватайте вашего друга-террориста (1-й ответ) и идите вместе с ним в **Command Center**, где открывайте известную вам дверь (**1125**) и идите затем по коридору.

> NYC — Unatco HQ

Открыв дверь, вы обнаружите себя на базе **Unatco**. Исследуйте и зачищайте до боли знакомый уровень. В медпункте говорите с доктором (1-й ответ), берите со стола **Aug** и инсталлируйте его в **Regeneration** при помощи **Medical Bot'a**.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вне всякого сомнения, **Regeneration** есть наиболее ценная способность из всех, что даются **Aug'ами**. Фактически, Регенерация является ни чем иным, как «перекачкой» биоэлектрической энергии в здоровье. Отныне ваша жизнь станет намного легче: чего-чего, а биоэлектричества в **DeusEx** предостаточно. Все, что от вас теперь требуется (в плане заботы о здоровье) — это нажимать иногда **F9** и пользоваться **Repair Bot'ами**.

Открыв каморку, расположенную внутри **Computer Ops** (дверь на 1 отмычку или замок на 1 Multitool), вы сможете сменять **Multitool** на отмычку. Компьютер в коридоре, что напротив завхоза, дает вам возможность активировать 1-й **Killswitch** Анны Наварре (кнопка **Decrypt Agent ANavarre Killphrase**; кнопка Гюнтера не нажимается).

Поговорив с завхозом (**Sam Carther**), вы сможете попасть в его владения. Берите **Range** и **Recoil** (оба применяйте к пистолету), **Aug**, отмычку и **Multitool**. Апгрейдите себе **Ballistic Protection** и поднимайтесь на **Level 2.** Не обращайте внимания на стеклянный ящик. В комнате с банкоматами беседуйте с **Shannon**, покупайте у нее гранату за 1250 и идите к **Manderley-ю**. Шеф беседует с голограммой **Walton-a Simons-a**. Поговорив с ними, убейте шефа (иначе он сам выстрелит вам в спину!), затем хакните шефский компьютер и активируйте 2-й и последний **Killswitch** Анны Наварре.

Поднявшись на **Level 1,** побеседуйте с обреченной Анной, которая взорвется на ваших глазах. За открытой дверью есть отмычка, за закрытой (1 отмычка; не стоит открывать) — **Multitool** и **DataCube**. Вернувшись к Хакеру (**Alex Jacobson**), беседуйте с ним (теперь он не боится Анны и даст вам Ключ), берите **Multitool**, затем вновь поднимайтесь на **Level 1,** открывайте Ключом дверь и поднимайтесь на поверхность острова. Не забывайте вашего друга-террориста!

> NYC — Liberty Island

Ваш друг куда-то тихо испарился. Вот и делай после этого людям добро.

Люк рядом со спутниковой тарелкой снова закрыт, равно как и будка. В ящике рядом с будкой опять лежит **Multitool**, под люком (1 отмычка) вновь есть электромагнитная граната, а в будке (1 **Multitool**) — **Scramble-граната**, **Reapir Bot** и бесполезный пульт. Собрав все, улетайте на вертолете.

> Hong Kong — MJ12 Helibase

Поднявшись по лестнице на 2-й этаж ангара, вы попадете в коридор, в обоих концах которого есть рубки (1 открытая и 1 закрытая). Идите в открытую рубку, читайте там **DataCube**, отключайте при помощи пульта 3 камеры, затем открывайте решетку и спускайтесь по вертикальной лестнице в стойло **Security Bot'a**. Обезвредив бота электромагнитной гранатой, спускайтесь по той же лестнице еще ниже и ползите по «подпольной» вентиляции (вы можете попасть сюда с 1-го этажа ангара через решетки) прямо, минуя 1-е ответвление, что будет слева от вас. 2-е ответвление (справа) приведет вас в комнату, где есть куча ракет, **Recoil** (примените его к пистолету), **DataCube** (код 99871) и два **Multitool-а**. За углом есть стеклянная дверь, открыв которую (Ключом), вы попадете в коридор, оканчивающийся лестницей, ведущей на поверхность ангара. Возвращайтесь в вентиляцию и продолжайте путь. Очередное, 3-е по счету ответвление (слева), приведет вас к решетке, под которой находится большой туалет-душ. Открывайте решетку и прыгайте вниз.



Не стоит вскрывать закрытый шкафчик (2 отмычки). Зачистив казарму, поднимайтесь на 2-й ее этаж; там есть 4 шкафчика. 1-й из них не заперт (в нем есть Ключ и 100 кредиток); остальные закрыты на 2 отмычки каждый. В 3-м по счету шкафчике вы найдете Ключ и **DataCube** (код 985); остальные вскрывать не стоит. Открыв решетку, лезьте в вентиляцию.

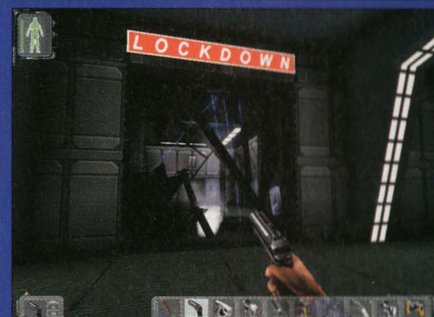


Вы — на перекрестке вентиляционных труб. Левая труба (в ней есть отмычка) выходит в ту же казарму; труба прямо — на знакомую лестницу, по которой вы можете спуститься в казарму, подняться на 1-й или на 2-й этаж ангара. Справа от вас имеется вертикальная лестница, поднявшись по которой, вы сможете попасть в логово 2-го **Security Bot'a**. Кидайте ему под ноги электромагнитную гранату, затем возвращайтесь на перекресток и ползите от него вправо.

Вскоре вы окажетесь в комнатке, в которую могли попасть намного раньше, воспользовавшись 1-м ответвлением «подпольной» вентиляции. В комнатке напротив есть куча ядовитых бочек и кодовый замок (**99871**), пускающий ядовитый газ в вентиляционную систему. Похоже, что этот газ предназначался солдатам в зачищенной вами казарме. Ничего, обойдутся.

Покинув вентиляцию, вновь поднимайтесь на 2-й этаж ангара и открывайте Ключом закрытую рубку. Хакайте пульт (1 дверь), затем, не обращая внимания на маленькую дверцу на 2 отмычки, нажимайте кнопку **Munitions** (она раскрывает пол ангара как раз над тем местом, где находится комната с кучей ракет) и кнопку **Weapon Lock**. Теперь возвращайтесь на 1-й этаж ангара, смотрите, как **Joke** пускает ракету в дверь, расположенную в конце ангара. Поднявшись на крышу ангара по вертикальной лестнице, вы сможете найти решетку, за которой находится еще один путь в казарму. Возвращайтесь на 1-й этаж, идите через взорванную дверь к лифту (можно отключить щиток 3-мя **Multitool-ами**, но лучше пробежать через электроразряды просто так) и спускайтесь на этом лифте вниз.





Продолжение следует

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев

Часть III, final

ВОЗЗВАНИЕ

Друзья, устанавливайте патч! Найдите его (http://www.nihilistic.com или http://www.avault.com/pcrl/), закачайте и устанавливайте, устанавливайте и еще раз устанавливайте. Ладно бы он лечил только слабый AI монстров и «кровных» товарищей или устранял некоторые сюжетно-логические ошибки, так нет, все гораздо лучше. Во-первых, (аплодисменты и овации!) появилась возможность сохранять игру в произвольный момент времени. Сохранение происходит на удивление шустро, что вдвойне приятнее. Во-вторых, была реализована пауза во время боя (вызывается клавишей «pause») — гениальное решение, без которого поединок с финальным боссом стал бы гордостью коллекции небезызвестного маркиза де Сада. В-третьих, нет никакой несовместимости с предыдущими сохраненными играми. В итоге — жизнь прекрасна, а игра великолепна. Сразу бы в таком виде появилась — цены бы ей не было...

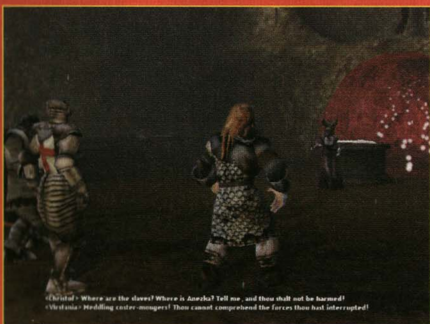
ВЕНА

The Haus De Hexe

Итак, осталось у нас в Вене последнее дельце — проведать мудрого Орвуса (**Orvus**) и наведаться в мрачную цитадель под названием **Haus De Hexe**. Найти Орвуса очень просто — он живет в восточной части города, на окраине, а заведение его называется **Order of Hermus**. Да и популярностью старикан пользуется немалой — где как не у него можно купить лучшие снадобья да склянки с самой высококачественной кровушкой? Поговорив с Орвусом и получив все инструкции, отправляемся к южной части Вены, где находятся ворота, ведущие прямиком к **Haus De Hexe**.

Архитектура мрачного бастиона следующая. В центральном зале находится магический круг, который заправляет дверью на втором этаже, ведущей к местному хозяину по имени Этриус (**Etrius**). Но прежде чем ломиться к нему в гости, нужно этот магический круг активировать. А для этого существует три фрагмента, спрятанные за тремя дверьми на первом этаже. Не запутались? Тогда вперед, в западную дверь.

Пройдя извилистый лабиринт, выходим к местной управляющей Вирстании (**Virstania**). Противник она не опасный, так что просто и без особых ухищрений уничтожаем ее грубой силой. Кстати, обратите внимание на реакцию Эрика при появлении гигантских крылатых монстров — мол, терпеть не могу гаргулий, какие отвратительные твари, ох и ах... Ничего, Эрик, не переживай. Скоро у тебя будет отличный шанс полюбить гаргулий.



Заполучив первый фрагмент (не забыли? — в инвентаре ключевые предметы не присутствуют!), возвращаемся к магическому кругу и щелкаем на нем. Вуаля, треть работы сделана. После этого отправляемся за вторым фрагментом в восточную дверь.

Правильная дорога — всегда вниз. Лабиринт только с виду кажется запутанным, но на самом деле он линеен и достаточно прост. Правда, противники в нем — те еще штучки; **Tremere Lord** да **Tremere Neonate** проблем доставят изрядно, так что не спешите ломиться в каждую гостеприимно открытую дверь.

Устанавливаем второй фрагмент в магический круг и идем в последнюю, центральную дверь. Тут задача проста — топать на своих вампирских двоих до самого низа небольшого подземелья. Ну а противники — старые знакомые, терроризировавшие нас еще за второй дверью.

Разделавшись с секретами магического круга, дружной гурьбой поднимаемся наверх в обитель Этриуса. Самого хозяина на месте не будет, но как только мы доберемся алчными ручонками до журнала, маг-вампир не заставит себя ждать. И вот тут-то и произойдет роковое в жизни



Эрика событие — превратится он в гаргулью. Одно слово — судьба.

Расправляемся с бывшим компаньоном (увы, спасти его нельзя — не тратьте время на пустые попытки) и принимаемся за Этриуса. Противник он куда более серьезный, чем гаргулья-Эрик, и наибольшие хлопоты приносят огненные заклинания массового поражения. Отсюда мораль — держим наших ребят-кровопийц подальше друг от друга, чтобы не провоцировать Этриуса на применение этих заклинаний.

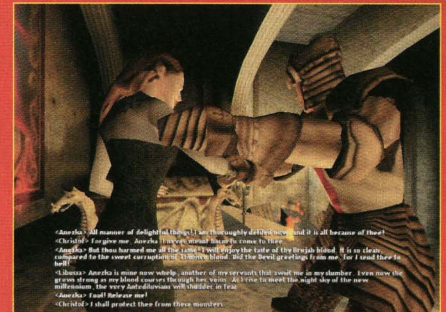
Подобрав вещи Эрика и пустив скупую мужскую по могучему исполину, собираемся в новый поход. Нас ждет Прага.

ПРАГА

Vysehrad Castle

Темные дела творятся в городке, где Кристоф нашел (и потерял) свою любовь. Об этом нам в красках расскажет Екатерина, которая по-прежнему несет вампирскую службу в городской библиотеке. Смысл ее рассказа сводится к следующему: надо пробраться в крепость Vysehrad и устроить там хорошую чистку. Что-что, а это мы умеем — к бою!

Через южные ворота выходим прямиком к крепости, и в течение нескольких секунд оказываемся внутри. После ряда сражений и решения простейших головоломок из серии «дернул рычаг — открыл дверь» (убил бобра — спас дерево), выбираемся на второй этап. Тут задача проста — сделать крюк, чтобы добраться до самого нижнего яруса. Нужная лесенка совсем рядом — и метра, наверное, не будет, но прыжками в длину вампиры не занимаются принципиально и всегда идут геройствовать в обход.



Еще один уровень — уже третий. И тут лучше сохраниться. Нет, даже не так — тут нужно обязательно сохранить игру (на крайний случай сработает автосэйв, но бережено, знаете ли...). Впереди нас поджидает жуткая тварь с не менее жутким имечком — **Vorhd**. Жрет — простите за невольную грубость — вампиров аки пряники, берет в загребущие лапы и смачно так кусает. ОЧЕНЬ опасный противник — не многим приятнее пражского голема. Кстати, еще парочка Vorhd встретится в самом финале



игры, когда наши вампиры будут круты неимоверно, — и все равно даже тогда проблем с этими тварями будет предостаточно. В общем, мы предупредили.

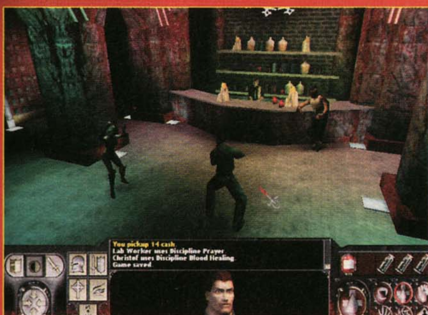
На четвертом уровне наш герой экс-крестоносец наконец-то встретит (дружное «ля мур») Анезку... Романтический Финал? Как бы не так — бывшая монашка не зря укушена была — теперь платье с та-аким разрезом носит, что даже мисс Крофт от зависти бы удавилась. Да и манеры у мадам стали — не сахар, ой не сахар... Вот и не вышло у них с Кристофом разговора по душам, а обернулось все рукоприкладством и... падением колонны. Спи спокойно, Кристоф! Канун двадцать первого века еще далек!

ЛОНДОН

Leopold Society

Ну, с побудкой, уважаемый! Взгляни на себя в зеркало,

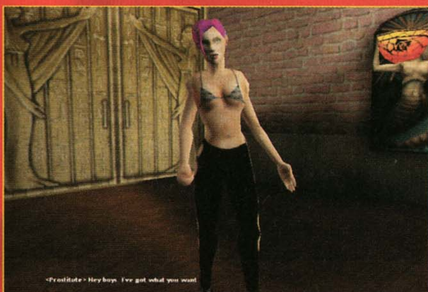
впрочем, что толку — все равно не отражаешься. Ну так мы тебе подскажем. Видок у тебя для 1999 года отвратный, прикид — устаревший, а физиономия — уж больно до крови охотливая. Будем исправляться.



Для начала проверяем прочность черепа наглого типа в синей одежде, отнимаем у него кусок странного метала, изрыгающий быстрых смертельных насекомых, и хватаем меч, что завалялся поблизости. Нам бы отсюда выбираться надо, как-никак в логово Леопольда (Leopold) — не путать с культовым персонажем отечественной мультипликации — попали. А он уже не одну сотню лет охоту за вампирами ведет.

По пути наверх подмечаем, что золотые (**gold**) теперь наличными (**cash**) называются, склянки с кровью на пакетики с плазмой заменены. А противников всего два вида встречается — одни, в синих одеждах, святой водой все больше поливают, а вторые, в плащах коричневых, предпочитают палками орудовать. Первых легко можно без крови оставить, а вот вторых не прокусишь — ворот из плотного материала мешает. Но самое неприятное — любят эти мерзавцы колом бить, тогда наш герой словно изваяние замирает и сидит так почти вечность!

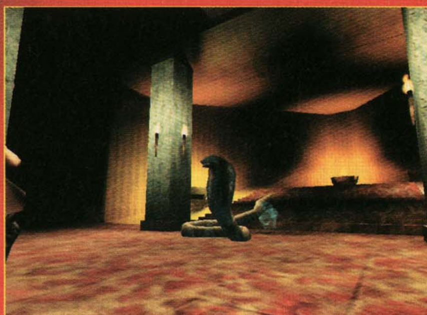
На самом верху нам встретится Леопольд собственной персоной. На предложение жить дружно он ответит хамством, поэтому быстро с ним разделываемся. Противник он не опасный, так что хлопот не будет. А теперь — наружу, навстречу современному Лондону.



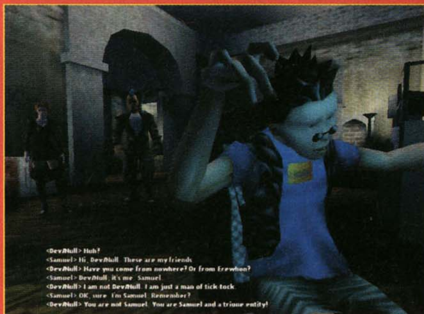
London

Начнем с изучения местных обычаев. Прежде всего выясним, как лучше одеться, чтобы не привлекать повышенного внимания. Удобный случай подвернется почти сразу же — какой-то криминальный тип попробует отнять у Кристофа честно заработанные наличные... В итоге сам окажется без портков — в прямом смысле этого слова! Зато наш герой станет ну вылитым Дунканом МакКлаудом — крутые плечи, собранные в «хвост» темные волосы и грозный меч в руке. Красавец!

А вот с огнестрельным оружием разгуливать не рекомендуем. Во-первых, не эффективно оно из-за частых промахов. Во-вторых, требует боеприпасы, которые имеют обидную особенность заканчиваться в самый неподходящий момент, да и инвентарь забивает изрядно. В общем, решайте сами, но мы, например, так и оставили неразлучными Кристофа и меч (**Ainkurn**) — сладкая парочка!



Подкупив полезные склянки в **Curio Shop**, отправляемся в клуб — **Club Tenebrae** — за новыми спутниками и... за бесплатной кровушкой. Посетители клуба — свои люди; они не будут против, если кто-то острозубый немного полакомиться их кровушкой. Да и бармен не промах — за сносную цену продает коекакие вампирские аксессуары. Но основная задача — поболтать с парнем по имени Пинк (**Pink**), вальяжно развалившимся у стойки. Слово за слово, и лондонские достопримечательности Кристоф и Пинк уже исследуют вместе. И, что очень показательно, первой такой достопримечательностью окажется бордель (**Brothel**), расположенный в восточной части города.



В борделе к двум нашим вампирам присоединится третья спутница — очаровательная Лили (**Lily**). Разумеется, мы безоговорочно примем ее в команду — разгуливать в компании с такой красоткой (забудем о ее прошлом) — сплошное удовольствие. А если серьезно — боец она неплохой и без нее придется тяжко.

Променад по восточной части Лондона поможет найти два ключевых места — **Bridge Haven** (место для вампирского отдыха), а также фургончик, где проживает торговец оружием. Оба этих места располагаются совсем рядом, поэтому не упускаем возможность отдохнуть и прикупить на честно украденные средства оружие и прочие предметы экипировки.

Команда укомплектована и экипирована, а значит, пора отправляться на подвиги. Возвращаемся в бордель, поворачиваем налево на том «перекрестке», где мы повстречались с Лили, топаем вперед до следующей развилки, вновь поворачиваем налево и попадаем в некое подобие склада или подсобки. Вокруг множество картин, ваз и всевозможного хлама, нас интересует только полка с тремя огромными кувшинами. Точнее, даже не сама полка, а небольшой потайной рычаг, расположенный под ней. Дергаем его и идем в открывшийся секретный проход...



The Setite Temple

Три уровня храма кишат змеями и служителями культа. Причем последние удачно создают с помощью заклинаний первых. Впрочем, для такой слаженной команды опасности они не представляют. Поэтому все внимание концентрируем на тайниках и сокровищах храма.

На втором уровне будет глухая стена, которая на поверку окажется свободно проходимой. Так оно и задумано. НО! Обратного пути через нее нет! Возможно, мы чего-то не углядели или пропустили альтернативный путь, но пройти назад через стену нам так и не удалось (пришлось воспользоваться консольной командой «**jump**» — а что делать?). Если сообразите, в чем тут хитрость, — не сочтите за труд, сообщите в письме, а мы уж постараемся его разместить в рамках рубрики «Обратная связь».

На третьем уровне храма в одном из закутков припрятано культовое оружие — бензопила. Большое спасибо Эшу из «Зловещих Мертвецов» за заботу о грядущих поколениях, специализирующихся на истреблении нечисти...

Последний, четвертый уровень — обитель местной хозяйки, вампирши по имени Лукрентия (**Lucrentia**). Выскажем смелое предположение, что наш герой во время общения с ней был красный как рак. Смелый разрез платья Анезки — детский лепет по сравнению с почти полностью прозрачным эфирным одеянием повелительницы змей. Сильное зрелище. Особенно для бывшего крестоносца с душой невинного ребенка.

Сражение с Лукрентией неизбежно, но, увы, оно не будет доведено до победного финала. Вульгарная особа превратится в фантомных змей и исчезнет. Чтобы окончательно с ней расправиться, нам нужно найти сердце Лукрентии. Отправляемся в лондонскую башню (**London Tower**), что находится рядом с приютом в восточной части города.

The Tower of London

Хороша башня, ничего не скажешь! Ну прямо идеальное воплощение мрачных замков из высокобюджетных фильмов ужасов. Все атрибуты — раскалывающие небо молнии, агрессивные приведения, жуткие стоны, колышущиеся от ветра шторы на окнах... Классика!

Призраки — очень опасные противники, и три-четыре таких полупрозрачных создания могут уничтожить наших вампиров. Не переоцените свои силы!

Открывая ловушки и разделываясь с нечистью, поднимаемся на четвертый этаж, где на одном из столов в шкатулке находится сердце Лукрентии (Heart of Lucrentia). Хватаем его и стремглав несемся обратно, рисуя в уме упоительные картины мести...

London

Выйдя из башни, НЕ ДЕЛАЕМ ни одного лишнего шага. Объясняем — буквально в нескольких метрах наших влюбленных кровососов поджидает засада. Очень неприятная засада, которая запросто может стать летальной, если не принять мер по подготовке. Применяем все необходимые защитные и атакующие заклинания (**Claws & Celerity — forever!**), после чего сохраняем игру и двигаемся вперед навстречу огромному оборотню.

Задача тут тривиальна — завалить монстра, не погибнув самому. И не думайте, что тройное численное превосходство решит исход сражения. Очень сомнительно. Скорее всего, пару-тройку раз восстановить игру придется.

The Setite Temple

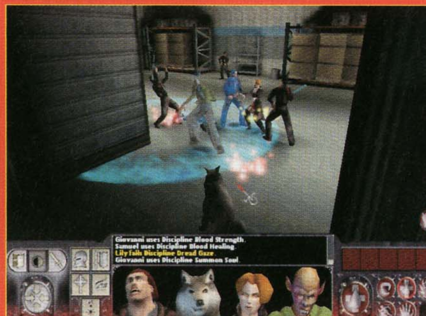
После объяснения оборотню правил вампирского тона возвращаемся в бордель и знакомыми тропами шагаем на четвертый уровень храма. После повторного поединка с Лукрентией-развратницей, которая на сей раз приняла облик змеи — дабы не смущать Кристофа, у нас будет выбор, что же сделать с сердечком. То ли употребить этот кусок мяса для обретения дополнительной силы, то ли просто его уничтожить и навсегда похоронить стюардес... простите, Лукрентию. Выбор за вами, а мы же покончили с развратом. При этом, что любопытно, герои все равно получили новую дисциплину — serpents.

St. Magdalene Cargo Ship

Все, миссия в туманном Альбионе окончена. Самое время наведаться на корабль «Святая Магдалина», что готовится к отплытию в Нью-Йорк. Отправляемся туда и наблюдаем очень любопытную картину — разборки Интерпола и вампиров клана носферату. Ну а победила, как обычно, дружба, в смысле наши ребята.

Разговор с одним из интерполовцев принесет очень интересную информацию. Не вдаваясь в подробности — вампир, которого разыскивает Кристоф, при поддержке влиятельного мафиози создал мощную преступную группировку и теперь промышляет контрабандой оружия, наркотиков и прочего сверхприбыльного товара из Праги. Так-то.

После этой приятной беседы очаровательная Лили (говорили же — без ля фам ни шагу!) умыкнет у интерполовца удостоверение и объявит о готовности отправляться в Нью-Йорк. Так не будем же заставлять даму ждать — полный вперед!



НЬЮ-ЙОРК

New York

Первым делом отправляемся к сотруднику спецслужбы по имени Джордж Торн (**George Thorne**) и, предъявив удостоверение Интерпола, начинаем вытягивать информацию. Сначала расскажем то, что знаем сами, а потом начнем задавать вопросы.

Не пройдя и двух кварталов, натыкаемся на душещипательную картину — нападение носферату на несчастного вампира по имени Самуэль (**Samuel**). Помогите бедолаге и возьмите его в свою команду. Боец из Самуэля неважный, но зато у него в знакомых водится хакер **Dev/Null** (а, как вам такой ник?), который может помочь подключиться к сети ФБР и получить важную информацию (детали опускаем).

Хижина хакера, по совместительству играющая роль вампирского приюта, находится совсем рядом — к ней ведет пожарная лестница в одном из ближайших домов.

Собрав все терпение, твердой походкой идем к **Dev/Null** и пытаемся объяснить ему ситуацию. «Пытаемся» — потому что нормально общаться с этим крейзи невозможно. В потоке практически несвязных слов очень сложно выудить крупицы действительно важной информации. Но одно ясно. Нам следует отправляться в канализацию, чтобы подключиться к одному из каналов ФБР... Это судьба — назовите хотя бы одну популярную ролевую игру, где обошлось бы без исследования грязной и зловонной изнанки города?!

The Sewers

Канализация разбита на три традиционных уровня с простейшими головоломками. Единственной достопримечательностью являются электрические ловушки, которые нам так и не удалось отключить. Впрочем, они не доставят особых хлопот, если ускорить перемещение наших вампиров с помощью дисциплины **Celerity**. Пробежал — и порядок.

На третьем уровне, после небольшого путешествия на плавучей платформе, встретятся уникальные обитатели — аллигаторы (**Ghoul Alligators**). Самое забавное, что хакер предупреждал о них, но тогда его слова в общей каше были сочтены очередным бредом. А зря — исполинские чудовища перед нами, щелкают огромной пастью и норовят как следует покусать.

На последнем уровне компанию встретит местный распорядитель — **Underprince**. После жесткой схватки с ним откроется проход, в который мы и направимся. Перед лестницей наверх будет небольшой щиток — это и есть вожделенный коммуникационный канал ФБР — **FBI CC Line 204.**

Вернувшись к докам и обсудив добытую информацию с хакером, идем к складу мафиози — **Giovanni's Warehouse**, благо теперь нам известен код, открывающий входную дверь.

Giovanni's Warehouse

На первом этаже склада нам повстречается старый знакомый — сотрудник Интерпола Джордж. Его ранение не смертельно, поэтому без лишних угрызений совести оставляем парня и продолжаем путь наверх.

Разделавшись с уймой противников, выбираемся таки к кабинету мафиози-макаронника. Разговор с ним будет долгим и закончится в высшей степени неожиданно. Для начала странный поступок совершит вампир-неформал Пинк, который попросту бросится на большого босса и убьет его. Дальше больше — неожиданно на сцену выйдет наш старый приятель Вильгельм, который раскроет тайну Пинка. Последний окажется наемным убийцей Орси (помните этого негодяя с наигранными аристократическими манерами?), адептом клана **Assamite**. Как будут дальше развиваться события — увидите сами; в итоге же бравая четверка (Кристоф, Лили, Самуэль и Вильгельм), прихватив журнал со стола мафиози, отправляется в приемную Барклая (**Lobby of Barclay**).



Uptown

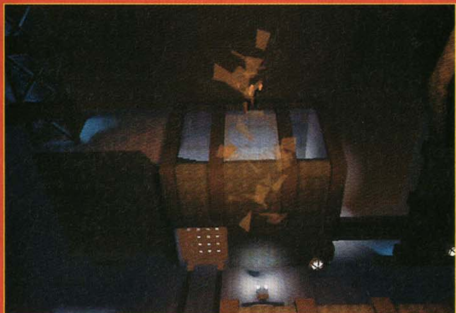
В приемной наконец-то появился первый обитатель (до сего момента здание пустовало) — Фред (**Fred Verney**). Единственная информация, которую мы от него получим во время разговора, — наверху находится пентхауз Орси. Туда-то мы и отправимся, воспользовавшись лифтом.

Наверху нас ждет сюрприз — кусок холста с рисунком кровью. Лили немедленно начнет сокрушаться по этому поводу, крича, что так рисовала только Александра (**Alexandra**) — та, что совершила ее обращение. Поскольку рисунок совсем свежий и кровушка еще не успела толком высохнуть, делаем вывод, что Александра находит-

ся где-то неподалеку, и отправляемся на поиски. И первым делом проверим северную часть города, где находятся склады Барклая (**Barclay Storage Area**).

Предчувствие нас не обмануло — там она, бедная, бедная Александра. Чуть живая от потери крови и от страха, девушка вовсю работает над картиной. Недурственно у нее выходит, надо сказать, монстр получился великолепный. Видимо рисование нечисти — конек Александры, поэтому она робко предложит в финале разговора сделать твердую копию Кристофа. Дескать, такой красавец, такой мужчина...

Диалог с вампиром-художницей будет бесцеремонно прерван — в мастерскую заявятся несколько агрессивных пред-

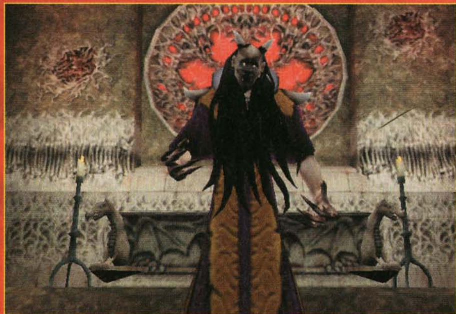


ставителей клана **Ventrue**. Расправляемся с ними и, как ни в чем не бывало, продолжаем беседу с Александрой. Затем, попрощавшись, забираем рисунок и отправляемся на новую деловую встречу — прямиком к негодяю Орси. Время платить по счетам!

Orsi's Factory

Прогулка по заводу Орси (**Orsi's Factory**) напоминает посещение склада, но в целом будет даже более спокойной. Противники здесь — представители **Ventrue**, **Tzimisce** да хорошо знакомые **war ghouls** (те, что любят нанизывать противника на острие передней конечности и игриво подбрасывать жертву вверх). Одним словом, не самая плохая компания.

Схема маршрута не совсем обычная. После каждого этапа наши остроузубые ребята будут выбираться сразу на финальный четвертый уровень, все ближе и ближе к помещению, где находится Орси. Но при этом добраться будет можно



лишь до двери на следующий уровень. Таким образом, схемка получится следующая: первый уровень -> четвертый уровень -> второй уровень -> четвертый уровень -> третий уровень -> четвертый уровень -> Орси. Попался, мерзавец!

Нужно ли говорить, что поединок с Орси просто неизбежен — этот тип предал нас лет этак пятьсот назад и до сих пор не получил достойного возмездия. Что же, есть отличный шанс исправить положение дел. Что удивительно, Орси окажется не таким уж крутым (как предполагалось) и уже через минуту-другую, получив неплохую начальную скорость от броска Кристофа, отправится купаться в бассейне с расплавленным металлом. Хороша картина, жаль только, не хватает прощального жеста a la Терминатор...

Внизу нас поджидают три сестрицы (ну вылитые Вера, Надя, Люба), которые расскажут о Соборе Плоти (**Cathedral Of Flesh**), где творятся стрррашные вещи. Вукодлак (**Vucodlak**) — милая зверюшка небывалой мощи и сверхъестественной силы почти готова к инкарнации...

The Cathedral Of Flesh

Похождения в Соборе — самая навороченная и сложная часть игры. Законно, а что еще можно было ожидать? Собор разделен на три традиционных уровня и для начала нам нужно добраться до **Vozhd**, который ждет свежего пушечного мяса в финале первого уровня. Завалив этого красавца (оценили, насколько легче с ним справиться? но не обольщайтесь — скоро получите более чем достойный вызов), отправляемся на второй уровень.

Через несколько минут выбираемся к «красавице» по имени Либусса (**Libussa**), которая радостно сообщит, что, мол, опоздали вы, ребята, — Вукодлак УЖЕ вызван. Заехать бы ей эфесом по черепу за разведение паники в военное время, ну да ладно, пусть живет. Она еще сослужит добрую службу чуть позже.

Разобравшись со вторым **Vozhd**, подготовьтесь к битве с Самым-Большим-Мерзавцем-По-Обоим-Сторонам-Атлантики. Битва с ним будет происходить в два этапа, а сначала (как обычно) состоится огромный диалог. Представьте смятение Кристофа, когда его любимая (Анезка, она самая) будет раболепствовать перед «хозяином» и пообещает плюнуть на тело бывшего бойфренда и украсить трон его костями. Мило, очень мило...

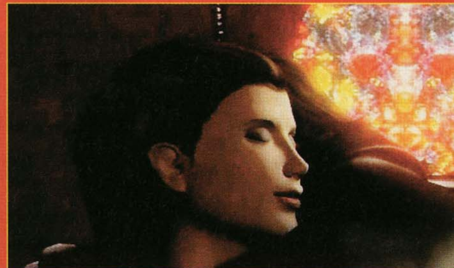
Техника боя следующая — первым делом надо хорошо подготовиться к сражению. Клыки, скорость, повышенная сила — основные преимущества вампира над смертными, ими-то и нужно пользоваться в полной мере. Почаще перемещайтесь в приют, лечитесь, оживляйте спутников и вновь возвращайтесь к Вукодлаку. И так раз тридцать. Мы не преувеличиваем.

Схватка закончится до обидного подло — Вукодлак со словами «как же вы мне все надоели!» просто сбросит наших ребят на уровень вниз. Но еще не все потеряно — выбираемся из ловушки и перед запертой дверью беседуем... с Анезкой. Точнее с ее «фибрами души» — наше вольное название шести голов с огромными шеями.

Насколько нам известно (не факт, но похоже на правду) именно здесь и решится, каким будет финал игры. По крайней мере, ответы Кристофа «фибрам» окажут существенное влияние на выбор концовки. Забегая вперед, скажем, что в нашем случае Кристоф и Анезка поплакались друг другу, потом признались в любви вечной (чуть было не сказали «до гроба») и зажили счастливой вампирской совместной жизнью.

Поговорив со всеми «фибрами», идем в открывшуюся дверь и вновь беседуем с Либуссой. Принимаем от нее помощь и вновь возвращаемся на первый этап. Там-то нас и поджидает Вукодлак в новом обличье.

Техника поединка в целом та же, что и в прошлый раз — когти да клыки, сэйвы да телепортации в приют. Как только монстр начнет издавать жалобные звуки — наваливайтесь на него всей гурьбой, победа близка. Говорят, что очень эффективно обрабатывать обе инкарнации Вукодлака дисциплинами **Prison of Ice** и другими «парализаторами». Но мы орудовали более грубо — паузой, сэйвами, огромным количеством пакетиков с



плазмой и клыками. Полчаса напряженных трудов — и да здравствует вечная вампирская любовь! Финита ля комедия, дорогие мои любители сладкой кровушки...

GROUND CONTROL

Михаил Разумкин

Часть 2

Начало смотри в номере 14(71) за июль 2000 года.

ИГРА ЗА ORDER OF THE «NEW DAWN»

После завершения компании за силы корпорации Crayven в роли майора Sarah Parker вы принимаете командование над жалкими остатками войск «Нового Рассвета», но уже в другой ипостаси. Вернуть былое могущество Order of the «New Dawn» и узнать судьбу зловещего проекта Garm вам придется в роли верного послушника и солдата — брата Jarred Stone.

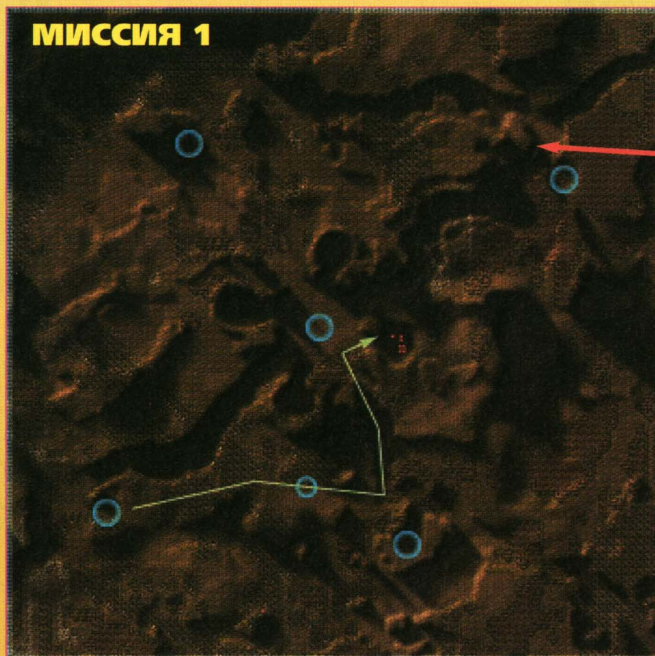
Если вы уже прошли первую часть игры, то мои общие советы по управлению и использованию войск не понадобятся. (Страдающим памятью просьба обращаться к «Стране игр» №71.) Смена лагеря особо не изменила тактические характеристики войск, так как силы ордена практически идентичны войскам Crayven. Советы же по использованию спецоборудования и оружия я буду давать непосредственно в описании миссий. Как и ранее, координаты, приводимые в прохождении (типа северо-восток и т.п.), даются в соответствии с тактической картой.

Миссия 1: Liberation Day

Цель: Совершить ряд диверсионных рейдов по удаленным заставам Crayven, а затем уничтожить четыре грузовика с захваченным оборудованием на основной базе.

Войска: 1 взвод «Crusaders», 1 взвод Light Hoverdyne.

Поскольку ваши войска еще слабы для открытых боев, начнете вы с диверсионных акций. Для высадки выберем северную точку. Направьте APC с Crusaders к дороге у северного края карты, а взвод Light Hoverdyne — к северо-западной заставе. Не нужно двигаться в объезд, сделать пару выстрелов по ней можно и с окружающей здания возвышенности. Помните, вам не следует уничтожать заставы, просто затейте перестрелку с охраной, пока не услышите подтверждение о выполнении задачи. Далее двигайтесь на восток ко второй заставе, потом на юг, а затем на запад. По окончании перестрелки на юго-западной заставе двигайтесь вновь на восток, как показано на карте. Чуть севернее юго-восточной заставы есть проход к основной базе, вам туда. Если вы посмотрите на карту, то увидите, что по краям базы имеются четыре круглых «скальных кармана». Нужные вам грузовики находятся в ближнем к вам справа. Следуйте туда и, пока все войска Crayven разбираются с неожиданными атаками их застав, уничтожьте грузовики. Появится точка «рандеву», сажайте «крестоносцев» в APC и в обратный путь. Если вы все делали достаточно быстро, вам вообще не должно повстречаться ни единого вражеского танка. Хотя вполне возможно и полное уничтожение сил Crayven в регионе.





Миссия 2: Clear the Way

Цель: Уничтожить три позиции подразделений ПВО Crayven и прикрыть огнем воздушную атаку Порядка.

Войска: 2 взвода «Crusaders», 1 взвод Light Hoverdyne.

Довольно сложная миссия, поскольку войск у вас по-прежнему мало, а противостоять вам будут войска вплоть до Heavy Terradyde. На карте три цели, вполне возможно последовательно уничтожить одну за другой, начиная, скажем, с западной. Но в этом случае у каждой следующей вас ждет все более серьезный противник, а значит потери могут быть значительными. Предложу другую тактику. После высадки направьте Light Hoverdyne в район западной цели, а APC с Crusaders — восточной, установив режим «hold fire». Двигайтесь по периметру карты как можно дальше от построек врага. За Light Hoverdyne можно не следить, а вот APC лучше проводить «вручную». Когда оба отряда окажутся на месте, начинайте одновременную атаку (используйте горячие клавиши для переключения между отрядами и «лассо» курсора для указания обеих установок ПВО). Когда обе позиции ПВО буду уничтожены, не обращая внимания на врага, вновь по периметру карты отступайте в район высадки, но только если взводу Light Hoverdyne требуется починка. В противном случае сразу направляйтесь к третьей цели в центре (все равно лучше по периметру). Расположите Light Hoverdyne поближе к APC и уничтожьте последние установки ПВО, а пехоте поручите уничтожить вражеские танкетки. После начала воздушной атаки вам не следует идти в наступление на вражескую базу — просто продержитесь еще около полминуты.

Миссия 3: Nobody Home

Цель: Обнаружить кристалл с информацией и доставить его к точке «подбора».

Войска: 2 взвода «Crusaders», 1 взвод Light Hoverdyne.

Простая миссия, и хотя войск у вас не прибавилось, зато появился выбор спецоружия и оборудования. После высадки не медлите и двигайтесь на юг к базе, не обращая внимания на встречающиеся по дороге отряды противника. Прибыв на место, уничтожьте отряд врага у ворот, а затем и на территории самой базы. Не жалейте спецоружия и не забывайте «лечиться», но оставьте по одному блоку всего на обратную дорогу. Когда с врагом будет покончено, окажется, что кристалл находится не в соборе у западного края базы, а на ее задворках чуть южнее. Направьте туда APC, а войска оставьте у входа на базу. Вскоре вы увидите кубик кристалла — подберите его и возвращайтесь. Путей отступления к точке подбора много, но полностью избежать контакта с противником вам не удастся. Я выбрал более восточную дорогу, но будьте осторожны — этот выезд с базы заминирован, так что придется сперва немного пострелять. Когда будете приближаться к цели, не обращайте внимания на пехоту, а вот отряд Light Terradyde стоит уничтожить. Тем более что спецоружие у вас должно еще остаться.

Миссия 4: Activation Equipment

Цель: Нужно обнаружить вражескую заставу и сопроводить туда транспорт с инженерами.





Войска: 2 взвода «Crusaders», 2 взвода Light Hoverdyne.

Предложенных для этой миссии Scout Hoverdyne я заменил Light Hoverdyne, т.к. не нашел способа полностью избежать столкновений с противником. Сразу же после высадки поместите «крестоносцев» в APC и следуйте всем









отрядом прямо в ближайший проход между возвышенностями, в конце которого вас ждут два транспорта с инженерами (по карте вам практически прямо на восток). Отведите транспорты чуть восточнее и, используя спецоружие (**Electro Dagger** особенно хорош, если его применять на близком расстоянии), уничтожьте пару **Main Battle Terradyne**, которая нагонит вас сзади. За ней последует еще одна, но уже из другого прохода. После боя почините войска и двигайтесь к базе по маршруту, указанному на карте. Я не исследовал другие варианты, но этот точно безопасен, а **Crayven** имеет в этом районе полный набор сил, включая **Heavy Terradyde** и стационарные артиллерийские установки. Когда база уже будет видна, вначале пустите **Light Hoverdyne** или **Crusaders**, они уничтожат вражеские грузовики и пехоту, а затем пускайте транспорты с инженерами. Пока они возятся, на базу может приползти вражеский **Heavy Terradyde**. Уничтожить его вам вряд ли удастся, но вот укрыться от его огня легко можно за постройками базы. Дождитесь, пока они погрузят необходимое оборудование, и идите к северному выходу с базы; если там вас встретят танки противника, уничтожьте их остатками спецоружия. После этого прикажите **APC** сопровождать транспорты и на карте укажите им и отряду **Light Hoverdyne** двигаться к точке «подбора». Вы же, используя оставшийся отряд, обеспечьте их безопасность. Единственной проблемой на последнем участке может стать упомянутая артиллерийская установка, но вы ее сразу увидите и легко уничтожите до подхода транспортов.

Миссия 5: Into the Dusk

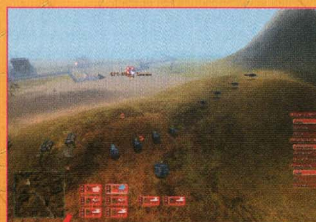
Цель: Полностью уничтожить вражескую базу.

Войска: 2 взвода **«Crusaders»**, 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**.

На этот раз вам придется сражаться бок о бок с вашим, так сказать, духовным наставником — паладином **Magnus**. Хотя, как обычно, в этом больше плохого, чем хорошего, ведь для успешного завершения миссии он должен остаться жив. Но в остальном — это не очень сложная миссия. Итак, в первой части вам придется спасать **Magnus'a** от преследующих его сил **Crayven**. Простая задача, главное помнить: чем больше техники из его отряда (не забывая про свою) вы сможете спасти, тем легче пройдет вторая часть миссии. Когда преследующий Magnus'a противник будет полностью уничтожен, вам еще предстоит заняться его базой, расположенной у самого южного края карты. Есть два пути выполнения этой задачи. Первый — присоединится к отряду **Magnus'a** и штурмовать базу с западной стороны, второй — атаковать противника с севера, оттянув тем самым часть сил на себя. Я обычно выбираю второй вариант, хотя и у первого есть преимущество — спокойствие за здоровье **Magnus'a**. При штурме не бойтесь использовать «крестоносцев», их **Focused Storm Pulse** за один выстрел уничтожает вражеский танк, да и доты они разносят без проблем. Спецоружие **Main Battle Hoverdyne** хорошо лишь против пехоты, поэтому не тратьте его на тяжелую технику. Главное — нужно следить за **«friendly fire»** и состоянием **«здоровья» APC Magnus'a**. И когда все крупные постройки на базе будут уничтожены, миссия закончится.

Миссия 6: Early Warning System

Цель: Починить поврежденную вражескую тяжелую технику и с ее помощью уничтожить систему раннего космического оповещения **Crayven**.





Войска: 2 взвода **«Crusaders»**, 2 взвода **Light Hoverdyne**, 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**.

В этой и последующих миссиях я рекомендую в качестве спецоружия для пехоты брать **Focused Storm Pulse**, т.к. его поражающая способность весьма впечатляет. Но к делу. Это вновь не сложная миссия, типа — уничтожить все. В первой ее части вам предстоит встретить и сопроводить конвой с инженерами, которые позже смогут починить захваченные **Heavy Terradyne** врага. На карте они выглядят как три желтые точки к северо-востоку от вас. Отправьте туда по взводу **Light Hoverdyne** и **Main Battle Hoverdyne** — преследующий инженеров противник не очень силен. Оставшиеся войска переместите чуть южнее к небольшой базе — туда тоже наведается враг. Когда инженеры наконец «доползут» до места и починят танки, начнется настоящая работа. У вас две цели: энергетическая станция и непосредственно сама система РКО. Двигайтесь вперед вдоль горной гряды, уничтожая появляющиеся отряды врага. Затем поверните на запад и остановитесь, перегородив проход. Вскоре последует несколько атак противника, но вы без проблем отобьетесь. Теперь пошлите тяжелые танки в сопровождении половины ваших войск к энергостанции и уничтожьте ее. Будьте осторожны, на каждом из унесов, охраняющих вход туда, засели «Егеря». Прикажите пехоте уничтожить их, иначе есть шанс потерять **APC**. Осталось уничтожить основную базу. Выстраивайте войска на возвышенности перед главными воротами и потихоньку уничтожьте оборону. **APC** лучше отозвать назад, т.к. по ней будут вести огонь с башен. По непонятным причинам забор является неуничтожимым препятствием, поэтому, чтобы уничтожить башни, вам придется зайти на территорию базы. Для «скоростного» уничтожения **Main Battle Terradyne** используйте спецоружие **Light Hoverdyne** и пехоту. Когда оборона падет, взорвите высокое здание в центре базы.

Миссия 7: Important Cargo

Цель: Уничтожить конвой, сопровождающий медгрузовик с пленными священниками. Доставить их к точке эвакуации.

Войска: 1 взвод **«Crusaders»**, 2 взвода **«Templar»**, 2 взвода **Light Hoverdyne**, 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**.

Как ни странно, никакого конвоя я не встретил, просто пришлось уничтожить оборону и все войска Crayven на базе к западу от точки высадки. Перед базой вас будет ждать теплый прием: несколько дотов, отряд **Light Terradyne** (штук шесть) и егеря на горе справа. Основу же обороны самой базы составляют **CTT 175mm Cannon** — очень мощные пушки, постарайтесь уничтожить их как можно быстрее. С танками противника любой масти вам помогут справиться наконец-то ставшие доступными «Храмовницы» со своими самонаводящимися ракетницами. Я бы разделил войска на две равные группы и атаковал одной «в лоб», а другую послал







в обход для атаки с севера. Никаких проблем у вас возникнуть не должно, и вскоре медгрузовик с пленными будет ваш, остается отконвоировать его к точке эвакуации. Но в этом районе появится наш старый знакомый — майор **Thomas** со своими головорезами. Его силы равны вашим, но наличие **«Templar»** даст вам неоспоримое преимущество, поэтому его войска быстро станут грудой железа, главное — не торопиться. Когда **APC** майора **Thomas'a** будет уничтожен, а медгрузовик доковыляет до точки посадки челнока, миссия будет считаться выполненной.



Миссия 8: Heretic Mana

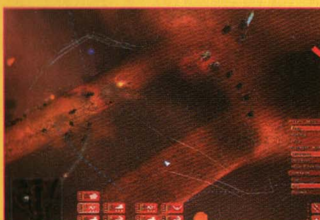
Цель: Уничтожить вражеский блокпост, транспорты, хранилища нефти и добывающие установки.

Войска: 1 взвод **«Crusaders»**, 2 взвода **«Templar»**, 2 взвода **Light Hoverdyne**, 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**, 1 взвод **Recon Aerodyne**.

С такими силами, как у вас, эта диверсионная миссия превращается в настоящую бойню, поскольку противник в принципе не может вас уничтожить (даже если вы отойдете выпить кофе). Итак, после высадки двигайтесь на юг, вскоре произойдет первый бой с несколькими







отрядами **Light** и **Scout Terradyne**. Виднеющийся впереди блокпост имеет систему ПВО, поэтому не стоит посылать туда ваших воздушных разведчиков. Их задача уничтожить троих «Егерей», что притаились на пригорке слева по движению ваших войск (найти их можно по трассам выстрелов на карте). Блокпост будет считаться уничтоженным, когда падет последний его защитник, с чем без труда справятся «Храмовницы» и «Основные боевые». Далее вы попадете в каньон, по которому курсируют транспорты — это ваша следующая цель. Но сперва придется справиться с несколькими средними танками и ракетницами противника (опять пустите вперед оба взвода «**Templar**»). Теперь можно в полной мере использовать воздушных разведчиков, которым еще нужно уничтожить четверых «**Jaegers**», расположившихся напротив друг друга по краям каньона. Когда с грузовиками и другой снующей по дороге техникой будет покончено, постройки врага останутся практически беззащитны. Отряды «**Templar**» способны выполнить две оставшиеся задачи даже без дополнительной огневой поддержки, хотя для расширения зоны видимости стоит закрепить за ними **Recon Aerodyne**.

Миссия 9: Have Gun, Will Travel

Цель: Уничтожить вражескую базу.

Войска: 1 взвод «**Crusaders**», 2 взвода «**Templar**», 1 взвод **Light Hoverdyne**, 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**, 1 взвод **Anti-Air Hoverdyne**, 1 взвод **Artillery Hoverdyne**.

Несмотря на короткую формулировку цели, я бы не сказал, что это тоже простая миссия, т.к. база противника очень хорошо защищена. Поэтому я рекомендую заменить **Recon Aerodyne** на взвод «**Crusaders**», снабженных радаром и **Focused Storm Pulse**, а «**Templar**» снабдить **Personal Cloaker** (это стоит делать практически в каждой последующей миссии). Для высадки лучше воспользоваться северной точкой,







т.к. там более удобная позиция подхода к базе (с запада). По мере продвижения отряда произойдет несколько стычек с противником, так что держите наготове «**Templar**» и **Anti-Air Hoverdyne**. Когда вражеская база уже будет в поле видимости, остановите отряд. Чтобы подобраться поближе и остаться незамеченными, воспользуйтесь небольшим оврагом перед входом. Расположите в его конце артиллерию и «Храмовниц», а остальные войска — чуть поодаль для прикрытия. Сокрытые маскирующим полем отважные девушки могут подойти почти вплотную к позициям противника (не забудьте отдать приказ **hold fire**) и установить точное расположение оборонительных сооружений врага. После этого за дело берется артиллерия, вы просто указываете ей (с зажатой **Ctrl**) точки обстрела. Пушки расположены по всему периметру базы, так что уничтожить их просто. По мере падения обороны подтягивайте свои войска ближе, но не заходите на территорию базы. Через 15 минут после начала миссии противник получит подкрепление (тяжелые и ракетные танки) — будьте готовы. После боя можно установить радар между бараками, и вам сразу же станут видны все грядущие проблемы: **G-Lob Artillery** на горе слева, остатки **AKA-125mm Gun**, пара средних танков и одна ракетница. Первым делом уничтожаем энергоустановки — у вас будет двухминутное окно, чтобы без проблем уничтожить артиллерийскую установку врага. После этого путь к основной базе открыт, ровняем все что торчит с землей. Когда база будет уничтожена, появится **Magnus** и попросит вас на **APC** подъехать в указанную точку — не отказывайте ему.



Миссия 10: Four Bridges, Too Far

Цель: Предотвратить прорыв противника через мосты на западный берег.

Войска: 2 взвода «**Templar**», 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**, 1 взвод **Heavy Hoverdyne**, 2 взвода **Artillery Hoverdyne**, 1 взвод **Recon Aerodyne**.

Достаточно простая миссия. Пара советов перед стартом. Трудно сказать, стоит ли менять второй взвод **Recon Aerodyne** на еще один **Main Battle**, так как и те и другие по-своему полезны. Первые лучше всех справляются с пехотой, включая «егерей», а вторые, кроме огневой поддержки, могут быть оборудованы очень полезным устройством — **Missile Defender**. Эта маленькая установка способна на 100% защитить находящиеся поблизости войска от вражеских артиллерийских или ракетных атак. Хотя, возможно, стоит заменить авиационным один артиллерийский взвод. Высаживайтесь у западной точки, двигайтесь к западному же мосту и займите там оборону (вас встретит всего один отряд пехоты). На концах бордюров по краям моста расположите по взводу «**Templar**», за ними установите в одну линию **Main Battle** и **Heavy Hoverdyne**. После установите **Missile Defender**, а рядом с ним артиллерию и **APC**. Прикажите мортире обстреливать дальний конец моста, а сами на **Recon Aerodyne** займитесь разведкой (посетите южный и северные мосты) и отстрелом пехотных подразделений противника. Вскоре появятся вражеские войска, после этого переключите свое внимание на обороняемый мост — ни один юнит противника не должен пройти за ваши позиции. Последними пожалуют артиллерийская установка и **APC** врага, после их уничтожения миссия должна завершиться. Если этого не произошло, придется вновь воспользоваться **Recon Aerodyne**, найти и уничтожить «заблудившиеся» части врага.

Миссия 11: Source of Power

Цель: Обеспечить безопасность района расположения **Relic**, уничтожить все войска **Crayven**. Если останутся силы, уничтожить удаленную заставу и авиабазу противника.

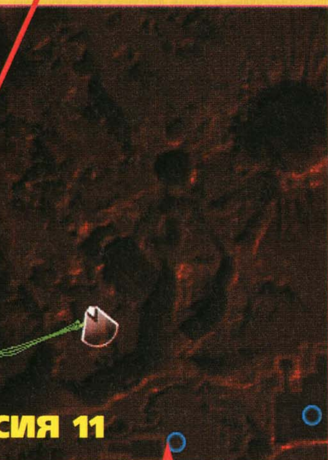
Войска: 2 взвода «**Templar**», 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**, 1 взвод **Heavy Hoverdyne**, 2 взвода **Artillery Hoverdyne**, 1 взвод **Recon Aerodyne**.

На самом деле все обернулось не так, как планировалось. Из-за якобы присутствующих ВВС противника вы можете посадить только один челнок. Посадка второго станет доступна только после уничтожения авиабазы. Но последняя очень хорошо защищена (одна **G-Lob Artillery**, пара **CTT-175mm Cannon** и всякая мелочь, не считая техники). Поэтому сперва придется прервать поступление электроэнергии, а энергостанции находятся как раз на той самой заставе на западе. Итак, помещаем на первый челнок пару **Artillery Hoverdyne**, взвод «**Templar**», **Main Battle Hoverdyne** и высаживаемся в заданной точке. Затем двигаемся на запад, расстреливая по дороге патрули противника. Когда увидите дорогу, ведущую к заставе, пошлите



«**Templar**» налево. Там притаился взвод **Main Battle Terradyne**. После этого выстраиваете войска недалеко от спуска, «**Templar**», спрятавшись под защитным полем (не забудьте снабдить их **Personal Cloaker** перед миссией), координируют огонь артиллерии и уничтожают остатки техники. Когда на вас нападут самолеты противника, воспользуйтесь противовоздушным спецоружием «**Templar**». После уничтожения заставы можно заняться авиабазой — это самая восточная точка. Все оборонительные сооружения противника обесточены, так что сопротивления можно ожидать только от мобильной техники и пехоты. В принципе с авиабазой может справиться даже отряд «**Templar**», главное — основная база, расположенная вокруг таинственного Реликта. Чтобы попасть туда, придется проделать длинный путь практически до самого конца каньона. Но для начала пошлите туда взвод **Main Battle Terradyne** и по середине пути установите уже известный вам **Missile Defender**. Это позволит избежать попаданий артиллерии врага, а по краю каньона «болтаются» сразу две **Artillery Terradyne**. Остается подтянуть свою артиллерию, и путь станет значительно безопаснее. Когда вы покинете каньон и направитесь непосредственно к базе, двигайтесь очень осторожно, т.к. практически за каждой горкой притаился враг (**Rocket** или **Heavy Terradyne**). Дальше все как обычно: «Templar» отстреливают технику и разведывают обстановку, артиллерия уничтожает дальние объекты, танки принимают на себя огонь, а **Recon Aerodyne** уничтожает засевших почти на каждой горе «Егерей». Две последние подсказки: на территории базы есть еще одна мобильная гаубица, которую лучше всего уничтожить с помощью «**Templar**»; там же находится патруль ПВО, поэтому не стоит особенно летать над самой базой, да это и не нужно.





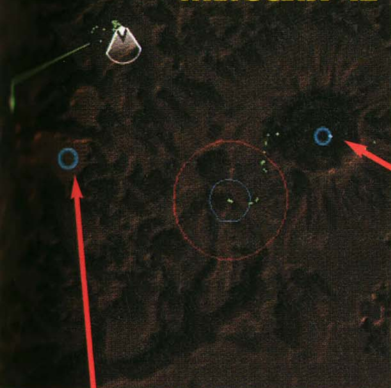


Миссия 12: Covert Beginning

Цель: Уничтожить базу **Fukabe** и спасти законспирированного агента, который должен свести нас с единомышленниками в стане **Crayven**.

Войска: 1 взвод «**Crusaders**», 2 взвода «**Templar**», 3 взвода **Main Battle Hoverdyne**, 1 взвод **Heavy Hoverdyne**, 1 взвод **Anti-Air Hoverdyne**, 2 взвода Artillery Hoverdyne, 1 взвод **Attack Aerodyne**, 1 взвод **Fighter Aerodyne**.

Опьяненные силой **Xenofact'ов** руководители экспедиционных сил обеих корпораций заключают союз. Похоже, вам придется искать помощь в стане бывших врагов и убивать







своих «братьев», чтобы помешать завершить проект **Garm**. Это первая из по-настоящему сложных и длинных миссий, поэтому придется подготовиться. «**Crusaders**», кроме обычного снаряжения, берут радар, все три взвода **Main Battle Hoverdyne** должны иметь **Missile Defender**, одному взводу «**Templar**» можно дать **Cloaking Field**, а все **Aerodyne** снабдить **Energy Shield**. Теперь можно начинать операцию. Высаживайте войска у северной точки и двигайтесь на юго-запад к базе. Только не спускайтесь с плоскогорья, по которому двигаетесь — база защищена артиллерией. Не обращайте внимания на время, обратный отсчет нужен только для того, чтобы портить нам нервы. Если вы хотите завершить все побыстрее, придется пожертвовать авиацией (в этом варианте лучше заменить **Fighter Aerodyne** еще одним **Attack Aerodyne**). Подлетите поближе к базе, установите **Energy Shield** и уничтожьте две артиллерийские установки у ее входа, можно вместе с «егерями». Если после этого у вас еще остались самолеты, — лучше отвести их подальше, т.к. они могут пригодиться в конце миссии для поиска врагов. Для бережливых есть более медленная тактика. У спуска с плоскогорья устанавливаете два **Missile Defender** на некотором расстоянии друг от друга и под их защиту передвигаете артиллерию (когда пушки займут свои места, стоит отдать приказ «**Hold Position**») и **APC**. Прикрытием будут служить «**Templar**» и **Main Battle**. Когда ближняя стационарная пушка будет уничтожена, последует атака **Main Battle** и **Heavy Hoverdyne** в сопровождении «**Templar**» противника. А после нее еще и пара мобильных гаубиц. Когда со всем этим будет покончено, можно послать «Храмовниц», скрытых полем, уничтожить дальнюю пушку, а «**Crusaders**» могут тем временем установить маяк на северном склоне базы. Базу можно уже считать практически уничтоженной. Как только развалится последняя постройка, начнется вторая часть миссии. Чините войска, если нужно, уничтожьте остатки ПВО врага и направляйтесь к большому кратеру на востоке, там находится **Xenofact**, туда же движется искомый конвой. APC лучше оставить наверху, а вниз можно пустить пехоту в сопровождении **Heavy Hoverdyne** и авиации. Когда грузовики будут свободны, наступит третья часть миссии. Враг превосходящими силами будет пытаться уничтожить вас. Основная атака будет вестись с восточного входа в кратер, поэтому пехоту и часть техники стоит расположить там. Установите рядом с грузовиками последний **Missile Defender** и подгоните туда **APC**, т.к. вскоре подползет вражеская **Artillery Terradyne**. Для ее уничтожения лучше оставить на западном склоне кратера взвод **Main Battle Hoverdyne** или воспользоваться авиацией (если осталась). Врагов будет очень много, так что скорее всего вы потеряете большую часть армии. Если после боя видимых врагов не осталось и задача момента не выполнена, значит вам придется поискать в округе недобитого врага (скорее всего это **APC**). Остается последний этап — долгожданная встреча с **Sarah Parker**.







Миссия 13: Winter Wonderland

Цель: Защитить базу.

Войска: 3 взвода «**Templar**», 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**, 2 взвода **Heavy Hoverdyne**, 1 взвод **Anti-Air Hoverdyne**, 2 взвода **Artillery Hoverdyne**, 2 взвода **Attack Aerodyne**.

Это не миссия, а сущий ад, пожалуй, более правильно назвать ее полным маразмом. Тут будет собрано все плохое, что только можно найти в игре. И возможность сброса только одного челнока вначале, и бесконечные толпы врагов всех разновидностей, и самовольные поступки ваших юнитов, и глюки с зоной видимости, и, наконец, замедленная реакция на команды из-за невероятно большого количества юнитов на экране. Ситуация такова — враг будет наступать по четырем коридорам в горах, сходящихся уже на территории базы в двух местах. Прикрывать дальние блокпосты не имеет смысла, лучше сгруппировать все силы в одном месте. Поскольку у наступающих будет множество ракетниц, то я бы рекомендовал вновь взять **Missile Defender**, остальным — «лечилки» и **Energy Shield**. Первым челноком лучше доставить оба взвода **Heavy Hoverdyne**, один — **Main Battle** и «**Templar**» или **Attack Aerodyne** на выбор. Когда отобьете первую волну атакующих и появится возможность вызвать подкрепление, устанавливайте оба **Missile Defender** и создайте вокруг них центры обороны. Когда вашему **APC** сильно достанется, можете починить его у **APC Magnus'a**. Не забывайте периодически «лечить» другие юниты и своевременно уничтожать **Crayven Rocket** и **Artillery Terradyne**. Когда умрет уже последний лучик надежды, **Magnus** прикажет вам отступать на запад — просто укажите остаткам вашей армии точку назначения на карте. Но и здесь не обойдется без сюрпризов — вам придется миновать один взвод **Main Battle Terradyne**. Если же изначально исходить из того, что базу не нужно защищать любой ценой, то возможна еще одна тактика. Устанавливаете оба **Missile Defender** где-нибудь по центру базы недалеко друг от друга, как в предыдущей миссии. Рядом расположите артиллерию, **APC** и **Heavy Hoverdyne** для защиты. Забудьте про постройки. Главное — продержаться. Одним словом, очень дурацкая миссия, пусть Свет защитит вас.

Миссия 14: Desperatiion Attack

Миссия 14: Desperatiion Attack

Цель: Атаковать слабозащищенную заставу на западе, чтобы оттянуть туда все силы **Crayven**. Затем атаковать заставу на востоке. Продолжать наступление с двух сторон и полностью уничтожить вражескую базу.

Войска: 2 взвода «**Templar**», 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**, 2 взвода **Heavy Hoverdyne**, 1 взвод **Anti-Air Hoverdyne**, 2 взвода **Artillery Hoverdyne**, 2 взвода **Attack Aerodyne**, 1 взвод **Fighter Aerodyne**.

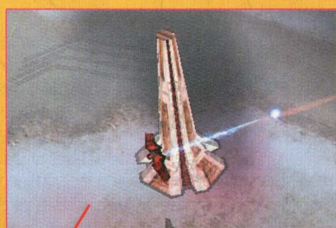
Видимо после 12-ой миссии у разработчиков кончилось вдохновение, поскольку эта миссия лишь немного легче предыдущей. Расстановка сил и их экипировка аналогична миссии 11, да и задачи похожие, только врагов будет много больше. Поскольку вам вновь придется разгромить небольшую базу с энергостанциями в начале миссии, то и в первый челнок стоит погрузить те же войска: **Artillery Hoverdyne**, взвод «**Templar**», **Main Battle Hoverdyne** и **Heavy Hoverdyne**. Сразу после высадки направляйтесь к мосту, что к западу от вас. Там прорываются части майора **Sarah Parker**, и вы должны помочь ей. Не лезьте сразу к дороге, а разведайте обстановку боем с помощью «**Templar**», скрытых полем, в сопровождении **Heavy Hoverdyne**. Вас будут ждать несколько ракетниц и танков. Когда враг будет уничтожен, вместе с союзниками двигайтесь на север к западной заставе. Эта застава обороняется тяжелым орудием **CTT-175mm Cannon**, **G-Lob Artillery**, тяжелыми танками и ракетницами. Кроме того, через пропасти от вас, правее моста к основной базе находится еще одна **G-Lob Artillery**. Так что будьте внимательны и не спешите за войсками союзников, они все равно обречены. Установите **Missile Defender** так, чтобы вражеские пушки стали доступны вашей **Artillery Hoverdyne** и разнесите все на куски. Когда последние защитники «форта» полягут, станут доступны оставшиеся два челнока. К центральной точке сброса стоит послать шатл с авиацией и **Anti-Air Hoverdyne**, а у восточной точки сбросить оставшиеся войска. Как вы видите на карте, вам придется одновременно действовать в двух местах. Сначала займитесь восточной заставой (она полное зеркальное отражение западной), после чего перейдите в наступление, постепенно уничтожая объект за объектом. Оставшиеся энергоустановки расположены в районе **Crayven Tower** (эту «телевышку» вы должны помнить по миссии 9), их всего три. Попробуйте уничтожить их первыми, тогда вся оборонительная система базы будет обесточена, и вы возьмете ее голыми руками (ну почти голыми :)). Да, на горах в восточной части базы полно «Егерей», так что будьте внимательны.

Миссия 15: The Last Dance

Цель: Установить детонаторы **TDX** у основания центрального **Xenofact'a**, не допустить врага к сооружению, пока не закончилась их зарядка.

Войска: 2 взвода «**Templar**», 2 взвода **Main Battle Hoverdyne**, 2 взвода **Heavy Hoverdyne**, 1 взвод **Anti-Air Hoverdyne**, 2 взвода **Artillery Hoverdyne**, 2 взвода **Attack Aerodyne**, 1 взвод **Fighter Aerodyne**.

Вы будете сильно удивлены, но это тот же район, что был в 15-ой миссии компании за **Crayven Corporation**. Так что места вам должны быть хорошо знакомы. В остальном войска и экипировка сходны с предыдущей миссией. Поскольку у восточной точки выброса скопились войска противника, то лучше сначала сбросить челнок с авиацией и **Heavy Hoverdyne**. А когда противник будет уничтожен, можно сбрасывать и остальных. Теперь двигайтесь на северо-запад, пустив вперед тяжелые танки, т.к. на холмах, по левую руку от движения колонны, вас ждут **Dron Carrier**, «**Templar**», пара **Heavy Hoverdyne** и ПВО. У базы два входа: один с юга по центру, второй с востока — туда мы и направляемся. Двое центральных ворот защищены одинаково. Это пара **CTT-175mm Cannon**, доты и **G-Lob Artillery**. Чуть западнее центрального входа есть еще одна гаубица на холме, поэтому не стоит особенно туда приближаться. Восточные ворота практически во всем аналогичны центральным, но там дежурит **Artillery Terradyne**, а **G-Lob Artillery** расположилась на дальнем холме к северу. Прервать энергопитание тоже вряд ли удастся, т.к. расположение электростанций довольно неудобно для вас. Две находятся в западной части базы, три — на восточной (как прошлый раз), а вот последняя расположилась на месте бывшего **Order Command Center**, поэтому до нее вы сможете добраться, только пройдя все кордоны. Кроме того, вы не можете мгновенно взрывать здания, как это было с «Егерями». Одним словом, по известной тактике придется сначала уничтожить охрану всех трех ворот и постепенно продвигаться к шпилям Ксенофактов. Там вам придется тоже немного повоевать, а заодно уничтожить охрану последних ворот и электростанцию. Кроме того, над Ксенофактами, среди остатков авиации противника, вы без труда увидите большой разрисованный аэроплан кардинала **Aegeri**, соответственно, его нужно уничтожить (не забывайте, что ваши «**Templar**» имеют три залпа противовоздушных ракет). Далее подведите **APC** к центральному шпилю, **Jarred Stone** активирует детонаторы **TDX**, и останется только дождаться пока они завершат процесс зарядки. Но, конечно же, вам не дадут спокойно любоваться окрестностями. Если вы помните, майор **Thomas** еще жив, вот его войска и заявятся к вам напоследок. Атака будет происходить с двух направлений: со стороны юго-западных ворот и с юга-востока, где находится спуск. Ваша задача не допустить войска **Thomas'a** до центрального шпиля. Сдерживайте их продвижение при помощи бронетехники и обеспечьте огневую поддержку со стороны артиллерии и «Храмовниц». Когда последний враг будет уничтожен, как по волшебству, зарядятся детонаторы, и вам останется только посмотреть финальный ролик.



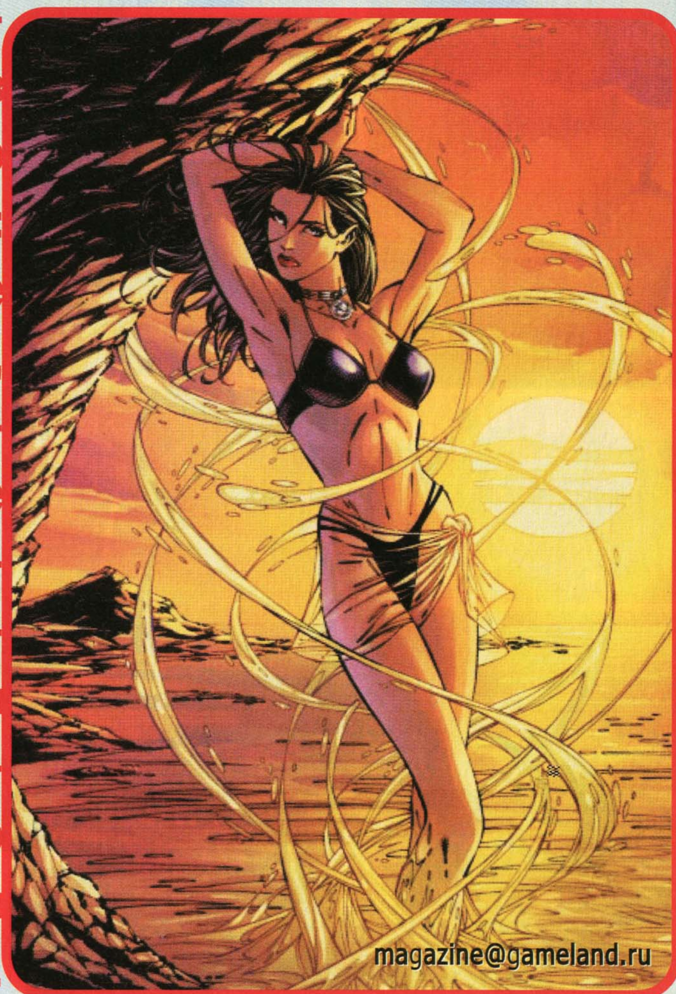




СИ TACTIX

ДМИТРИЙ ЭСТРИН estrin@gameland.ru

У меня создалось такое впечатление, что большинство читателей «Страны Игр» пишут письма в редакцию исключительно ночью. Через одно письмо встречается знакомый постскриптум: «Все, пора ложиться спать.» Или: «На дворе уже ночь, а мне завтра вставать рано.» Или: «Уже утро, а я тут вам письмо пишу». Причем еще такая весьма интересная деталь: письма, написанные ночью, как правило, получаются интереснее остальных. В чем же тут дело? Может эта метафизическая зависимость от журнала, внушительная часть которого (открою большой секрет) создается именно по ночам? Не знаю. Лично мне ночью писать не нравится – очень спать хочется. Хотя это уже совсем другой разговор...



Здравствуйте!
Решил написать вам по поводу 71 номера СИ. Дело в том, что в продаже его я (и все мои друзья) НИГДЕ не видели, и на сайте у вас о нем никто и ничего не слышал!!! Мне (как и множеству других почитателей СИ) интересно было бы узнать, что случилось с этим номером! Убедительно вас прошу ответить на этот вопрос... Заранее спасибо! Еще я бы хотел сказать по поводу критики Diablo 2. Что бы там ни говорили и ни писали те, которым нечего делать, кроме как поливать грязью классные игры, я могу сказать только одно: Diablo 2 это хит!!! В него играет и будет играть большая часть гамеров мира! По всему инету не так уж много сайтов, где Diablo 2 дали правильную, объективную оценку!
И еще... Многоуважаемый Toxyc (критиковавший Diablo2 в 72 номере СИ), советую поиграть в Diablo 2 подольше (хотя бы до 4 акта), по твоей критике видно, что играл ты в него не долго! Советую поиграть в него подольше, т.к. сама игра начинается на 3 акте а самое интересное после того как пройдешь ее 1 раз и сможешь поиграть на других уровнях сложности, там еще добавляется множество возможностей!!! В общем все... Неплохо было бы, если бы вы опубликовали это письмо в СИ! Хочу сказать спасибо всем редакторам за этот журнал (бывают иногда необъективные обзоры и т.д.), но тем не менее ТАК ДЕРЖАТЬ !!!
TroopeR (E@mail'a пока нету :( )

Вот все вроде бы и началось. Diablo II вышел, оброс армией фанатов, которые даже самые мягкие критические замечания воспринимают как личное оскорбление. Это же хит! Его же сделала Blizzard! Эта компания вне критики! Ну и ладно. Хотя мне безумно понравилось высказывание одного читателя (его письмо вы, кстати, можете прочитать чуть ниже), который заявил так: Diablo II – это туфта (в хорошем смысле). А что могло случиться с 71 номером «Страны Игр» я, откровенно говоря, не знаю. Скорее всего, его очень быстро расхватали. Злобная критика:

Hello,
Здравствуйте, я вам писал уже, но вот что я еще хочу добавить: мне нравится (да и не только мне) мелодичная, душевная музыка. Примером может служить Metal Gear Solid или фильм The BraveHeart. Так вот, вы на диск суете всякую ерунду, типа музыки или ОГРОМНОЙ ИГРЫ, вместо которой можно было вместить ого-го сколько с инета полезного, так что я вас прошу опубликовать на диск какуюнить музыку, которая бы затронула душу. Примером может служить (советую эти музыки «засунуть» на диск) Metal Gear Solid 2 (там мужик музон создает, тот, что делал музыку для Tom Clancy's Rainbow Six), WarLords, Final Fantasy 8 (это когда ОНА играет на фортепиано), IceWind Dale (это когда в какой-нибудь город заходишь), и вообще что-то вы в последнее время мАлО видеороликов тыкаете в диск, что есть ПЛОХО, ОЧЕНЬ плохо. Так что делайте выводы, причем вы сами подумайте, ЧТО можно засунуть на диск, удалив одну из игр и вставив МНОГО прог с инета, так что задумайтесь над этим вопросом. И вот еще чё: вы много всякой ерунды ненужной суете в плакаты. Да мне на такие плакаты страшно смотреть, не то что вешать их куда-либо на стенку... Я вот на чё намекаю: выходили такие прекрасные игры, как Metal Gear Solid, или взять тот же Baldur`s Gate, а вы даже не соизволили плакат сошлепать. Надеюсь, это будет исправлено в следующем номере СИ, (можно в крайнем случае повесить плакат MGS2 – еще круче будет, так как эта игра еще не вышла, да и крута сама по себе). И насчет моего прежнего письма про чат – это как понять: «В печатной версии журнала, конечно, это публиковать сложно», – это как понимать соизволите? А вы знаете, что в нашей жизни ничего легкого не бывает, и надо переступить через это «не хочу» и опубликовать в журнале, так как на диск «скидывать» письма – полное недоразумение, так как от этого портятся глаза, да и мало кто обращает на ЭТИ письма внимание (я вправе это говорить, так как САМ ЛИЧНО расспрашивал об этих письмах в инете). Так что мой вам совет: плакат, RULЁZZный кульный плакат с обеих сторон, не надо публиковать письма на диск(я понимаю, что журнал не резиновый, но надо смириться с тем, что ВСЕ письма не опубликуешь), надо побольше ПЛАВНОЙ (а не какуюнить металику или балалайку) музыки на диск «вставлять», чтобы эта музыка могла затронуть душу. Если одну дебильную игру удалить(коих на КАЖДОМ вашем демо-диске тьма-тьмущая), то можно много прог напихать с интернета (коих полезных на вашем диске мало). Вы можете, конечно, сказать, что, мол, это получится не демо-диска, а черт знает что, но «таковы законы дикого Запада» (эта фраза моего одноклассника :-). P.S: Можете на диск опубликовать какие-нить известные мировые музыки типа Rock`n`Roll или Yesterday, и т.д. P.P.S: Так может получиться, что это письмо вы МОЖЕТЕ опубликовать в журнале, а вот мой «крутой» репортаж – нет. Лучше б все наоборот, а еще лучше – просто прислушаться к обоснованной критике читателей
P.P.S: Мне пора спать :)).
pppppps: ВАМ БЫ СДЕЛАТЬ ОПРОС НА САЙТЕ не про игры, а про ваш чат или сайт, что надо публиковать, а что нет....
Best regards,
Rrr

Вообще-то все изложенные предложения довольно интересны, хотя и малопонятны. «Кладите на диск больше музыки, а то забиваете его какой-то чушью – демками, патчами, музы-

кой...» Как это понимать? Чисто теоретически Yesterday мы на диск, конечно, положить можем, и с последним альбомом Земфиры тоже, думаю, никаких проблем не возникнет, только... Как бы это объяснить. Есть такие вещи, которые стоит делать, а есть, только не удивляйтесь, такие, которые — нельзя. Суровая правда жизни. То же и со скидыванием писем на диск. Ну не резиновый журнал, нельзя в нем все приходящие письма опубликовать. Не потому что я этого не хочу, а потому что это просто невозможно. Именно поэтому с кульным репортажем ггг вы можете ознакомиться на диске. Как ни крути, а полезная штука — диск. Мягкая критика:



Привет Game Land (GL).

Но так как журнал ваш открыт для общественности, буду называть вас OPEN GL(c)(Sgi). Я читаю ваш журнал очень долго, где-то полторы штуки, т. е. полтора года. Вот вы подумаете, как можно так дорого и так долго читать один журнал? Но на самом деле я читал не один журнал, а много т.к. уже полтора года я ваш подписчик. Но все это не важно. Читая ваш журнал и, так сказать, его рубрику «Обратная связь», я сделал для себя вывод, что главный редактор журнала OPEN Game Land большой любитель статистики. А это в свою очередь означает, что письма необходимо писать с анализом чего-либо. Долго думая чего бы вам проанализировать, я подумал и решил... Анализировать я буду вас, т. е. не главного редактора (по-моему, это он читает письма). Буду анализировать ваше детище, я имею в виду OPEN Game Land. Ну, поехали...

Багристы OPEN Game Land.

Вы обращали внимание, что с выходом новых версий одного и того же программного продукта разработчики совершенствуют код, добавляют новые средства защиты, исправляют баги, а некоторые, особо талантливые разработчики, чтобы в будущем не скучать, добавляют новые баги. Ваша редакция подчиняется общим принципам, а значит, баги OGL не обошли стороной. После перехода в новый формат OPEN GL наполнился багами до краев. Правда, сосуд, которому принадлежат эти края, оказался дырявым, и, к счастью, почти все баги вытекли примерно за 3 квартала. Последнее время они почти исчезли, а те, что остались, не имеют особого смыслового значения.

Обиднее всего мне было за обзор UT. А именно за графу, где описаны достоинства, недостатки, резюме игры. «Безжизненная вселенная». Почитайте — это вас повеселит.

Давайте клеить скрепки.

Что лучше? Скрепки или клей? На мой взгляд — это скрепки. Но не настолько они хороши, что бы ими крепить постер. Его крепить к журналу вообще не надо. В общем, я рад, что вы все же решились не крепить его ими. Но весь журнал на клей переводить не стоит. Тем более что всякие технологические изменения довольно проблематичны. Все, вопрос закрыт.

Бумага.

Бумага — это замечательное изобретение человечества. Ну а финская бумага еще более замечательна. К сожалению, в России еще не могут печатать журналы с таким качеством (полиграфическим). Именно поэтому OGL и печатается в Финляндии. Если я ошибаюсь, поправьте меня, а заодно и начинайте печататься в России.

Диск.

Стал лучше, хотя старый тоже был не так уж плох. Содержание дисков меня радует все больше с каждым номером. Акцент на видео всегда удачен, ведь народу хочется зрелищ. В общем, диск хороший, но и в нем не обошлось без недоработок. О всех уже писали раньше.

Дизайн.

Ничем не выдающийся. А жаль.

Баланс.

Баланс в журнале настроен правильно. Без лишних слов просто процитирую известного писателя ответов на письма Д.Эстрина (может, вы его знаете?): «Те пропорции, в которых освещаются PC, PS, PS2, N64, DreamCast и прочие пока еще не существующие платформы, отражают реальную ситуацию в игровом мире. Отводить равное количество страниц на каждую игровую платформу мы не собираемся, поскольку это — чистой воды идиотизм. Индустрия видеоразвлечений не статична, и «Страна Игр» — лишь следствие такого положения дел». («Страна Игр» № 68 2000 г.)

Статьи.

Статьи вполне информативны, содержательны, и здоровый юмор в них имеется (к господину Н. не относится). Некоторые статьи написаны хорошо, читать их не затруднительно, а очень даже легко. Но, к сожалению, так дело обстоит не всегда. Часто попадаются статьи, читать которые просто скучно.

Господин Н. очень популярен среди читателей. Некоторые говорят, что в его статьях мало информации об играх. Я вынужден с этим не согласиться. Информации там вполне достаточно (по крайней мере, для меня). Радует наличие лирических отступлений, правда иногда они затягиваются, чуть ли не на всю статью, но это ничего, заносит парня. А в общем все нормально. Но в общем у меня нет любимого автора, у меня есть любимый журнал, на который мне совсем не жалко денег, несмотря на его бешеную стоимость у нас в Анадыре.

Без сомнения, вы лучший журнал, на мой взгляд, оценка вам 9/10, но остается еще один бал, и над ним следует поработать.

Всем привет из Анадыря. Пишите.

resolut@mail.ru

FAN

Нет, конечно, мы не святые, и ошибки время от времени допускаем. С другой стороны, ведь, наверное, никто и не догадывается, как мы страдаем из-за своих ошибок... Посему мы стараемся, чтобы их вообще не было. Огромное спасибо за все приятные слова в наш адрес, кстати, очень хотелось бы, чтобы автор следующего письма, из которого мы решились опубликовать лишь небольшую выдержку, прочитал строки FAN'а о балансе журнала:

<...> Нельзя ли разделить журнал: игры на PC — в одном журнале, на консоли — в другом. Обоснование: люди, покупая журнал (я в том числе) хотят знать про игры на своей платформе больше, чем на других, а вы всучиваете лишнее, почти ненужное вместо необходимого. <...>

Саня Наконечный

Ничего не могу сказать в ответ на это, поскольку все было сказано много раньше. Причем неоднократно. Сделаю лишь логическую ссылку на письмо FAN'а.



Здорово Gameland!!!

Вот решил написать вам письмо, высказать своё мнение, да и задать пару вопросов. Мне кажется, что ваш журнал САМЫЙ лучший из всех существующих игровых изданий! Но вот что-то вы обещаете <...>, обещаете сделать его толще, а ни как не сделаете. Если журнал станет жирнее (страниц этак на 100) и останется выходить 2 раза в месяц, то цены ему не будет. Да ещё указывать игры, которые действительно упоминаются в номере (а то иногда такая феня проскальзывает). А ещё хорошо бы было бы добавить идею Тохус'а с табличкой как в ХАКЕРЕ. Тем, кому нужна в журнале обычная бумага, просьба не давить на Страну Игр и начать покупать другие издания, с нужной им бумагой. По мне такая бумага (прошу прощение за многократность) нравится больше всех других (бумаг). Антракт.

Обращение к назаровоненавистникам: оставьте свою ненависть в себе, у Назарова нормальный юмор, а кто считает его шутки тупыми, признайтесь сами себе, что так же шутите.

Продолжим. Ещё насчёт демо-диска, почему половина видюшек на вашем диске не идут (просто выдают ошибку), и некоторые демки не запускаются грузиться (приходится из стандартного окна Windows)? Кажись, всё сказал, теперь пару вопросов и закругляюсь:

1.Когда выйдет, под каким именем и сколько будет требовать Duke Nukem Forever и выйдет ли на PC Knockout kings 2001.

2.Можете в ближайших номерах поставить на демо-диск демо-версии игр:

A) Duke Nukem Forever; B) Nooks and Crannies; C) Fallout Tactics; D) C&C:renegade;
E) WARCRAFT 3; F) Tropico; G) NFS: Motorcity; H) Commandos 2; I) FIFA2001; G) Nascar 2001.

3.У меня не идёт Killer Tank (ругается на 3D (3Dfx у меня voodoo 2)).Не подскажете, что сделать?

4.Также у меня прямо в меню виснут игры, которые у других идут без проблем:

А) Дон Капоне; Б) Theme Hospital; В) Герои 3: Меч Армагед-

дона; Г) Worms Armageddon.
Заранее спасибо!
Alex3000

Все то, что мы обещаем, мы сделаем, будьте спокойны. Точных сроков по понятным причинам я назвать никак не могу. Баги на демо-диске... Честно признаюсь, мне довольно сложно каким-либо образом комментировать их, хочу только лишний раз убедить, что мастер-диск тщательнейшим образом тестируется на трех машинах. Ответы:
1. Мы склонны считать, что Duke Nukem Forever выйдет под своим же именем. А о системных требованиях, думаю, промолчат даже разработчики. Knockout Kings 2001 на PC пока выходить не собирается. И, скорее всего, не соберется.
2. Как только, так сразу. Как только демо-версии этих игр появятся в Инете, максимум через две недели они появятся на диске «Страны Игр».
3. Правильнее всего было бы связаться с самими разработчиками.
4. Не знаю, каким советом мы можем тебе здесь помочь. Мы не знаем ни конфигурации твоего компьютера, ни операционной системы, которая у тебя установлена, — что же можно тут посоветовать? Попробуй переустановить DirectX, к примеру...

Н

Ну, типа здравствуй, Страна. Типа Игр.
Пишет тебе Герасим. А если серьезно, так не могу серьезно, не получается, блин. Будучи краток, постараюсь облечь свои мыслеформы в словобуквы. Между строк искать ничего не надо — там ничего нет. А чего это писать меня вдруг потянуло? Да так, решил накипь с души содрать да вам отослать. Потянуло, как говорится, а репы-то и не вытянуло. Похоже, придется мыша звать в качестве ассистента. Кстати, сколько этого зверя не чисть — скажу откровенно, лучше сразу утопить. Логитек, блин! Что, не могли самочистящееся животное сделать (вспомните лучше, как коты вылизываются... чем же мыши хуже!?). И вообще, просветите меня, тупого ламера (лучше умного хакера), почему мышиный коврик так мал? Нафига такие коврики нужны? У меня грызун на нем держится от силы секунд 10, постепенно съезжая на стол, а потом и на пол. Да и сама подстилка елозит аки падла — приходится суперклеем к столу клеить (тут у вас обычно извиняются за туфтологию, so do I). Как говорят люди знающие, что посмеешь — то пожмешь. Эх, люблю я это словоблудие. Назаров, похоже, тоже. Отдельное спасибо Акиншину за прыжки в UT. Кульное дело — народ не забудет. Ему б в турнирах играть да мед-пиво попивать. Хотя, все же, пусть ограничится медом. Про ваш журнал — как в песне — я люблю и все такое... Про себя — тоже, Ллюблю и все такое... Кажется, нарциссизм называется. Дядя Фрейд рулит. Справедливости ради, поддержу предложение одного вашего (ладно уж, напишу — Вашего с большой буквы, только знайте, на Shift пришлось носом нажимать, носом соседа по этажу, а то принялся, блин, гнать что-то про какую-то секту квакеров в Штатах, теперь его нос — мой сектантский фетиш и талисман, гы-гы) читателя — сфотографируйте хоть раз на свой постер какую девку живую, есственно, шоб не в шапке-ушанке и не в шубе-фуфайке ;-). Хоть раз наплюйте на неприличия, а уж после выходя номера тщательно сотрите, что наплевали. Тщусь мелочной надеждой увидеть себя в Обратной Связи. Хотя нет, не так... Надо состроить обиженную мину (гранату, бомбу, фугас — нужное подчеркнуть) и зареветь, что все вы нехорошие люди и мое письмо никогда не напечатаете и все такое... Уф, ну, теперь я спокоен, лучше всегда перебдеть, чем недобдеть. Ладно, пользуясь случаем, передаю привет всем геймерам и геймшам, их родным и неродным, близким и далеким, бомжам из соседнего подъезда, гопникам на вокзале, толкинистам в парке, друзьям из 6-го отдела, Никите из 1-го отдела, лично Майклу, Клинтону, Монике, Долинскому за 71 номер, Щербакову за футбол, Назарову за трубку мира, Гоблину за топор войны, Эстрину за ящик водки. Если кого забыл — так может оно и к лучшему.
Ну, а мне пора спать.
Да, чуть не забыл, Diablo2 — туфта (в хорошем смысле) ;-)
Ст. полузам. Хобгоблин (при жизни известен как coyote). Коммуникацию со мной можно иметь, а можно и не иметь через
galinama@tnu.crimea.ua
P.S. Не, ну меня комар этот достал, мать его!

СТРАНА ИГР
16(73)
август
2000
ECCO
THE DOLPHIN
МОРСКИЕ
ТИТАНЫ
видеоролики патчи демо-версии новых игр

Демо-версии:
Казаки
Siege of Avalon
Stupid Invaders
Star Trek Deep Space Nine: The Fallen
Sanity: Aiken's Artifact
Airfix Dogfighter
3D Ultra TrainTown Deluxe
London Racer

Видео:
Grandia 2
Baldur's Gate 2
Dynasty Warriors 2
Red Alert 2
Heavy Metal F.A.K.K. 2

Патчи:
Nox v1.2 Patch & Nox Quest
Unreal Tournament 425 Patch
Icewind Dale v1.06 Patch
Majesty Update #3
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child Beta 1 Patch

КАЛЕНДАРЬ НАЗАРОВА

12 августа — День физкультурника

Что ни говорите, но спорт — это сама жизнь. А вся наша жизнь — борьба. Я, например, регулярно убеждаюсь в этом на собственном опыте. До обеда мне приходится бороться с голодом, а после обеда — со сном. Самое ужасное заключается в том, что не всегда вашему покорному слуге удается выйти из таких схваток победителем. Видимо сказывается отсутствие должной физической подготовки, не говоря уже о математической, а тем более о литературной. Впрочем, не думайте, что со здоровьем у меня не очень. Очень даже очень! И лапы не ломит, и хвост не отваливается. Я даже знаю почему. Потому что красное вино полезно для здоровья. Хотя, откровенно говоря, нужно оно лишь для того, чтобы пить водку. Впрочем, я прекрасно отдаю себе отчет в том, что в немалой степени мое отменное самочувствие на нынешнем этапе жизни является таковым благодаря ежедневным физкультурным извращениям в виртуальных мирах. Ну, стоит также поблагодарить за это и бокс, которому отданы лучшие два с половиной года моей жизни.

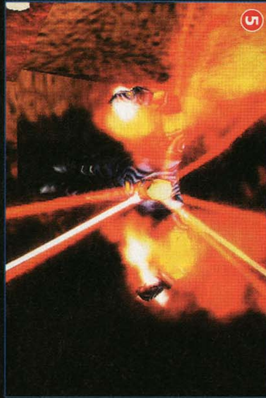
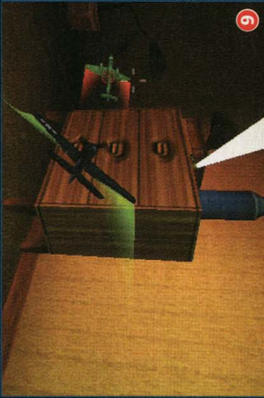
Хотя не всем дано ощутить прелесть физкультуры. Трус не играет в бадминтон, будь это хоть тысячу раз полезно для его трусливого здоровья. Даже если затащить его всего лишь на виртуальные состязания, он и там найдет повод, чтобы отказаться от участия. Например, он может сослаться на то, что сейчас не в форме из-за того, что на днях электрический скат укусил его за мозговой банан. Но настоящие спортсмены и физкультурники никогда не пасуют перед трудностями. Они смело бросаются в разгар битвы, вызывая восторг и радость у публики. Впрочем, не у всей. Однажды в игре, посвященной очередным летним Олимпийским играм, выступал спортсмен, который предстал перед Интернет-сообществом в облике двухметрового китайца со светлыми волосами и огромными голубыми глазами. Он представлял такой вид спорта, как метание молота. И вот, когда мужественный боец спортивных баталий метнул свой молот, весь стадион ахнул. А один зритель ахнуть не успел...

Наивно полагать, что по эту сторону реальности у монитора сидел какой-нибудь полудохлый юнец из хора мальчиков-дистрофиков им. Склифосовского и пытался изобразить из себя могучего китайца. Наверняка это был могучий сибирский мужик с бородой из ваты. Возможно, что и бывший физкультурник. И даже если его организм и не мог в реальности повторить подвиг китайца, сомневаться в том, что скорость работы его пальцев, давивших кнопки на клавиатуре, позволяла ему успешно играть в «Тетрис» на 9-ом уровне, по меньшей мере, глупо.

Однако вопрос о том, благодаря чему достигаются такие результаты, остается открытым. Например, мы можем открывать пивные бутылки глазом (впрочем, сейчас у меня уже другой период жизни) потому что долго, упорно и с огромным усердием тренируемся в компьютерных боевиках? Да, из нас теперь не сваришь кашу, поскольку стали сталью мышцы наши. Но является ли это итогом бесконечных сражений на виртуальных аренах? А может быть все наоборот... Я отнюдь не исключаю, что в действительности все не так, как на самом деле. Возможно, что успех на полях Quake'ов, Unreal'ов и прочих Soldier of Fortune определяется как раз тем, каким уровнем физподготовки обладает боец, сидящий перед монитором. Более того, я свято верю в то, что человек должен совершенствоваться будучи не только в облике виртуального героя в какой-нибудь глобальной РПГ, но и будучи самим собой в реальной жизни. Именно гармонично развитые людишки, в которых все прекрасно: и душонка, и мыслишки, и тельце — добиваются самых высоких результатов в мирах по сторону экранов. И особое место среди них занимают фанаты физкультуры и спорта. Благодаря своим увлечениям и ежедневной утренней зарядке им удается занимать верхние строки рейтингов лучших бойцов виртуальных миров. Эти монстры, пропагандирующие идеалы спорта, могут считаться самыми настоящими Физкультурниками. Поэтому, если среди ваших знакомых есть такие персонажи, поздравляйте их ежегодно 12 августа. Ведь этот день — их профессиональный праздник.





ДЕМО-ВЕРСИИ:

Казаки
У вас есть уникальная возможность убедиться во всех невероятных достоинствах игры за несколько месяцев до ее выхода. Только для читателей «Страны Игр»!

Siege of Avalon
Демо-версия классической фэнтезийной RPG. Усовершенствованный искусственный интеллект, развернутая система боев и захватывающий сюжет игры смогут надолго удержать вас перед экраном монитора.

Stupid Invaders
Сверхприкольная adventure от UbiSoft. Она должна надолго запомниться яркой, красочной и стильной графикой, оригинальными героями и увлекательным игровым процессом.

Star Trek Deep Space Nine: The Fallen
Смесь action и adventure, вид от третьего лица, движок от Unreal Tournament. Знакомая комбинация, не правда ли? Между тем, разработчики игры смогут порадовать нас некоторыми новациями...

Sanity: Aiken's Artifact
Adventure с видом от третьего лица от небезызвестной команды Monolith. Оригинально, неожиданно и весьма интересно.

Airfix Dogfighter
Вы когда-нибудь хотели полетать на игрушечном самолетике по небольшой комнатушке? Если нет, то вряд ли это остановит вас от того, чтобы посмотреть демо-версию Airfix Dogfighter

Кроме того:
3D Ultra TrainTown Deluxe
London Racer

Видео:
Grandia 2
Baldur's Gate 2
Dynasty Warriors 2
Red Alert 2
Heavy Metal F.A.K.K. 2

Патчи:
Nox v1.2 Patch & Nox Quest
Unreal Tournament 425 Patch
Icewind Dale v1.06 Patch
Majesty Update #3
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child Beta 1 Patch

P.P.S. Фраг мой! Единичкой вынес, подушка называется, хе-хе.

Здравствуй, Герасим! Эксклюзивный привет тебе шлет твой брательник по перу Слава Назаров. Долго мы сообща размышляли над твоим единственным вопросом относительно размеров коврика и пришли к единственно верному выводу: коврик маленький, потому что он коврик, а не ковер. Надеемся, читателей ты повеселил, не меньше чем нас, в любом случае огромное тебе спасибо за письмо. И удачной охоты на комаров.